

Revista mensual de actualidad para usuarios de microordenadores
Año 3 - Número 31 Precio 375 Ptas.

El programa del MES

ANDOROGYNUS

Hardware

COMO CONECTAR CON MODEMS Y BBS (II Parte)

La Aventura

WIZARD'S LAIR

Y Además

INFORME: SIMULADORES DEPORTIVOS

Software

MEGANOVA
RASTAN SAGA
BOMB JACK!
STREET FIGHTER
IMPOSSIBLE MISSION II
THUNDERCATS
KING KNIGHT
BORROWED TIME



THE MSX NEWS

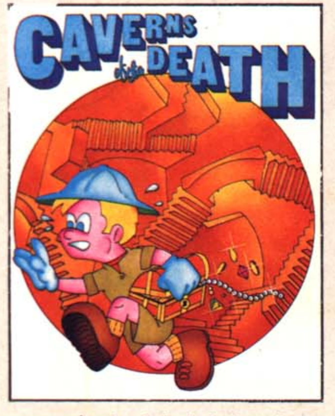
Fundado en 1988 por DISCOVERY Informatic
Redacción y Administración: Arco Iris, 75 - 08032 BARCELONA
Teléfonos: (93) 256 49 08 - 09

NUMERO 1 - 1988
PRECIO POR EJEMPLAR: 975 Ptas.

At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos

CETUS

endis dolorib asperiore repellat. Hanc ego cum tene sentntiam, quid est cur verear ne ad eam non possing accommodare nost



conveniunt. dabut tutungbene volent sib conciliant et, al is aptissim est ad quiet. Endium caritat praesert cum omning null siy



sint occaecat cupidat non rovide, simil tempor sunt in culpa qui officia eser mollit anim id est laborum et dolor fugai.

ULTIMA HORA

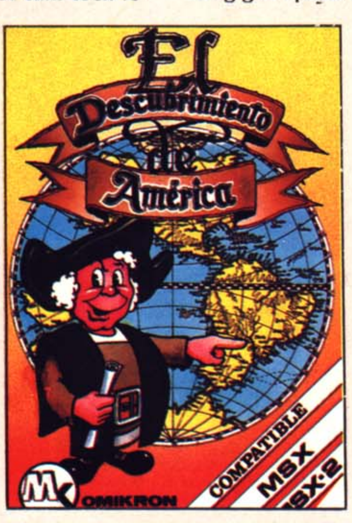
LOS SIETE GRANDES SE REUNEN EN ESPAÑA

Et ha umd dereud facilis est er expedit distinct. Nam liber a tempor cum soluta nobis eligend optio.
At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos

At vero eos et a
nissim qui blan
lenit algue duo
tur sint occaec
simil tempor s
serunt mollit a
lor fugai. Et ha
expedit distinc
soluta nobis el
quod a impedit
ceat facer possi
sumenda est,
Temporem aut
debit aut tum
eveniet ut er re
non este recus
Itaque earud re
te delectus au a
periore repellat
ntiam, quid est
possing accom
paulo ante cun
gat. Nos amice
potest fier ad

ADDICTA BALL

morite it tum etia ergat. Nos amice et nebevol, olestias access potest fier ad augendas cum conscient to factor tum toen lepor suscipit lat
commodo con
Duis autem vel
henderit in vol
son consequat
nulla pariatur.
Justo odio digni
lupatum deleni
sals exceptur si
rovide, simil te
ficia eser molli
dolor fugai.
Et ha umd dere
distinct. Nam li
nobis eligend
At vero eos et a
nissim qui blan
lenit algue duo
simil tempor su
serunt mollit a.
lor fugai. Et ha
expedit distinc
soluta nobis el.
quod a impedit



aour office debit aut tum rerum necessit aib saepe eveniet ut er repudiand sind et molestia non

At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos dolor et molestais exceptur sint occaecat cupidat non provident, simil tempor surt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est

to factor tum
da. Et tamen i
dut est nequ
gen epular r
nulla praid in
nuiti potius i
gist and et d
vitat igitur
iustitiami ae
miny infant a
neg facile effi
tiner si effece
et liberalitat
tutungbene v
aptissim est
praesert cum
cand quaerer
ra proficis fa
autend unan
lor sit amet,
sed diam nor
cidunt ut labo
erat volupat.
mi quis nostr

gum odioque civiuda. Et tamen in busdad ne que pecun modut est neque nonor imper ned libiding gen epular religuard on cu-

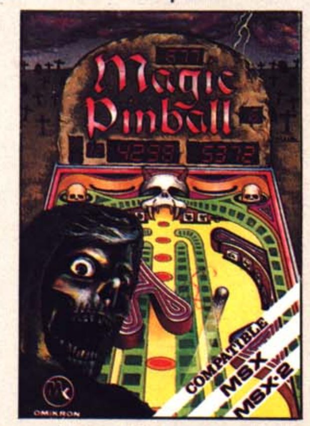
At vero eos et
nissim qui bl
lenit algue du
tur sint occa
simil tempor
serunt mollit
lor fugai. Et l
expedit distin
soluta nobis
quod a impe
ceat facer po
sumenda est
Temporem au
debit aut tur
eveniet ut er
non este rec
Itaque earud
te delectus a
periore repell
ntiam, quid e
possing accq
paulo ante c
gat. Nos amic
potest fier a

boris nisi ut aliquip ex e commodo consequat.
Duis autem vel eum irure d

piditat, quas nulla praid im umdnat. Improb pary minuiti potius inflammad ut coercend magist



mim veniami quis nostrud excercitation ullamcorpor suscipit laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.



occaecat cupidat non provident, simil tempor surt in culpa qui officia deserunt mollit anim id e laborum et dolor fugai. Et rumd dereud facilis est e dit distinct. Nam lier cum soluta nobis comque nihil anim id quod t facer possi ptas assume dolor repelle
Te m quinsud et bit aut tum rerum saepe eveniet ut er d sind et molestia non recusand.

ULTIMA EDICION

DE VENTA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS
Y EN GRANDES ALMACENES

DISTRIBUIDO POR:



Arco Iris, 75 T. 256 49 08-09 / 08032-BARCELONA

INPUT MICROS











DIRECTOR: Manuel Pérez
REDACTOR JEFE: Antonio Pliego
REDACCION: Jaime Mardones
REALIZACION GRAFICA: Joan Magrià
COORDINADOR DE SOFT: Xavier Ferrer
MAPAS Y POKES: Ramón Rabasó
CORRESPONSAL EN MADRID:
Eduardo Ruiz de Velasco
COLABORADORES: Daniel C. Lepekhine, Gustavo Martín, Pedro García, Jesús López, José Escañuela, Manuel Martínez, Luis Pérez
FOTOGRAFIA: Joan Boada
DIBUJANTE: Nacho Webb

INPUT MICROS es una publicación de PLANETA-DE AGOSTINI, S.A.

GERENTE DIVISION DE REVISTAS: Sebastián Martínez
DIRECTOR DE ARTE: Luis F. Balaguer
PUBLICIDAD: INTERMEDIA, S.A. Gral. Moscardó, 5 - 3.ª A
28020 MADRID. Teléf. (91) 442 70 44
BUFETE DE AGENTES DE PUBLICIDAD, S.A.:
Lola Anechina
Plza. Alfonso X el Sabio, 7, 1.º, 4.ª
Barcelona. Teléf. (93) 347 59 00

FOTOMECANICA: UNGRAF, S.A.
Pujadas, 77-79, 8.ª planta
08005 Barcelona
IMPRESION: Sirven Grafic
c/. Gran Vía, 754-756. 08013 Barcelona
Depósito legal: B. 38.115-1986
SUSCRIPCIONES: EDISA
López de Hoyos, 141. 28002 Madrid
Teléf. (91) 415 97 12
REDACCION: Aribau, 185, 1.º
08021 Barcelona
DISTRIBUIDORA:
MIDESA.
Carretera de Irún, km. 13,350.
Variante de Fuencarral. 28034 Madrid.

El precio será el mismo para Canarias que para la Península y en él irá incluida la sobretasa aérea.
INPUT no mantiene correspondencia con sus lectores, si bien la recibe, no responsabilizándose de su pérdida o extravío. Las respuestas se canalizarán a través de las secciones adecuadas en estas páginas.

¿EL ESTANDAR, EN SERIO?

EDITORIAL

Si con algo se conoce al s. XX, es como «el siglo de los inventos»; si con algo designamos los tiempos que corren, es con «la era de la informática». Avanzamos a pasos agigantados hacia una sociedad regida, cada día más, por cerebros electrónicos, computadoras, todos ellos con un denominador común: la Inteligencia Artificial.

Pero las máquinas, al igual que los hombres, luchan y compiten entre sí para imponerse a las demás. Es una sociedad sin reglas, en constante evolución y en la que no cesan de aparecer nuevos prototipos, tecnológicamente más avanzados que los anteriores; una sociedad en la que el pez grande se come al chico.

Pero todo cambio histórico conlleva su revolución. Nosotros, desde estas páginas, nos hicimos eco de todo ello hace algunos meses, cuando decidimos organizar la nuestra propia dedicando un pequeño apartado al ATARI ST. La respuesta no se hizo esperar e inmediatamente recibimos las más duras críticas, no sólo de las demás revistas del estándar, sino tasmbién de los propios lectores, que consideraban inconcebible tratar de un sistema que no fuera el original para el que fue creada esta publicación. Conscientes de este pequeño recelo por parte de todos vosotros, aceptamos de buen grado estas críticas. Pero aunque nos cueste reconocerlo, hemos de aceptar que el Z80A de 8 bits de nuestro MSX, se ha quedado corto frente al potente MOTOROLA 68000 del ATARI, motivo por el cual este último «engullirá» sin remedio al primero, en un no muy lejano espacio de tiempo.

Con todo, hemos insistido una y otras vez que no dejaremos de apoyar al MSX mientras éste subsista. Este estándar, que pasará a la historia como «el gran incomprendido», ha sido injustamente discriminado en la gran mayoría de Europa donde las compañías nacionales han difundido falsos comunicados afirmando su poca versatilidad, falta de programas, incapacidad gráfica, todo con el único propósito de impedir que un aparato netamente superior al suyo les robara el mercado. Todos sabemos que el MSX es, y con diferencia, el mejor ordenador de 7 bits, y por suerte, algunos países como el nuestro lo han comprendido.

Pero los imperios se derrumban ante el fortísimo empuje de las nuevas generaciones. El «ciclón» ATARI sopla con especial fuerza desde los USA, arrasando, primero, su propio mercado, y posteriormente, el de los países europeos. Y España no es una excepción (Europa ya nocomienza en los Pirineos). Actualment son ya varias las revistas especializadas en ST que podemos adquirir en los quioscos.

Nosotros, en nuestro interior, nos sentimos satisfechos de saber que tantas críticas y ataque, tantas penas y sufrimientos, han servido para ser los primeros en romper el hielo y dejar bien labrado, y no por ello alardeamos de ser «LA PRIMERA REVISTA DE ATARI DE ESPAÑA»; un campo en el que ahora otras publicaciones comienzan a echar raíces.

Y entre todas ellas, hay una que nos ha llamado especialmente la atención por el hecho de pertenecer a la misma editorial que hace poco nos trataba de hipócritas y traidores.

No queremos «contraatacar» respondiendo a la agresión ni vamos a fanfarronear (algo muy típico de ellos). Pero ante nosotros quedan algunas dudas:

–¿Será capaz esta editorial de decir en tal publicación que «el ATARI es el estándar del futuro» cuando han repetido hasta la saciedad que «la única manera de avanzar reside en la compatibilidad?

–¿Qué calificativos se merece una editorial que hace poco tiraba por los suelos el sistema al que ahora dedica casi exclusivamente una de sus publicaciones?

La respuesta queda en manos de los lectores pues, por el momento, nosotros no hemos sabido contestarlas, pero sí queremos enviar una propuestas: Señores de esta editorial sin pies ni cabeza; preocúpense de sus revistas, que falta les hace, y dejen trabajar a las demás. Si así lo hacen, puede que algún día, algún año, algún siglo, publiquen algo que valga la pena. ■

LO NUEVO DE AMIGA

Parece que corren nuevos y mejores tiempos para los usuarios de AMIGA. Hasta el momento el número de programas era pequeño y estaba limitado a algunas casas de software especializadas en 16 bits y productos de baja calidad, pero esto ha empezado a cambiar.

La mayoría de las firmas empiezan a hacer la versión AMIGA de sus programas o por lo menos de los mejores.

Entre las casas que se dedicarán al AMIGA podemos destacar a: OCEAN, THE EDGE, GREMLIN, U.S. GOLD, ELITE, IMAGINE, ACE, GO, PALACE, THALAMUS, INCENTIVE, DOMARK, HEWSON y MASTERTRONIC.

Algunas ya habían publicado programas para AMIGA, pero ahora lo harán más habitualmente.

Además seguiremos contando con las de siempre: PSYGNOSIS, RAINBIRD, MELBOURNE HOUSE, ANCO, ELECTRONIC ARTS, EPYX, CINEMAWARE, FIREBIRD y MICRODEAL. Como podéis observar la mayoría de estas firmas son americanas o inglesas pero hay que estar atentos a otros países europeos como Francia o Alemania donde se están realizando programas para AMIGA de gran calidad.

Entre los programas aparecidos para AMIGA últimamente podemos destacar: IMPOSSIBLE MISSION II, PLATOON, IKARI WARRIORS, STAGLIDER II, INTERCEPTOR, THE EMPIRE STRIKES BACK, BIONIC COMMANDO, CARRIER COMMAND, VIXEN, THE GREAT GIANA SISTERS, ALIENT SYNDROME, STREET, FIGHTER, BUGGY BOY, FIRE & FORGET, ARMY MOVES, SKY FOX II, THUNDERCATS y DRUID II. Todos estos programas están ya a la venta en versión AMIGA y otros muchos aparecerán muy pronto.

Como siempre, os mantendremos informados de las últimas novedades y analizaremos en profundidad los más interesantes. También hay que destacar que el precio de AMIGA 500 en Inglaterra ha sido reducido unas 100 libras por lo que el precio oficial es de unas 80.000 pesetas, aunque se puede comprar a precios inferiores en algunos establecimientos. Esperemos que esta reducción del precio llegue a nuestro país.



Un salón de juegos, un estudio de vídeo, un ordenador de oficina..., y todo ello en casa.

EL CAMINO DEL TIGRE

Te has convertido en el mejor alumno del gran maestro del templo de OH-RIN. La misión consiste en acabar con el perverso RYN KEN OH, que ha asaltado las aldeas, atormentado a sus habitantes y secuestrado a los niños para convertirles en soldados de su ejército maligno.

El juego consta de varios niveles de dificultad, pero no deberemos temer nada, contamos con una chaqueta mágica que nos permitirá saltar, volar y obtener varias armas mágicas más, pero aún así, nuestro camino no resultará del todo fácil. Infinidad de enemigos intentarán acabar con nosotros.

Aparecerán luchadores samurai, tendremos que luchar duro para poder quitárnoslos de encima, pero no todo acaba aquí, también atacarán luchadores de sumo o voladores ninja.

TIGER ROAD, está inspirado en una antigua leyenda china. Un buen programa que enloquecerá a todos aquellos aficionados a las artes marciales.

JUEGOS ALTERNATIVOS

Hace muchos siglos, las Olimpiadas se desarrollaban de una forma muy distinta a como se hacen hoy en día. Los hombres de aquella época competían tan sólo por la emoción y el encanto del deporte.

Ahora GREMLIN ha realizado un programa que muestra otra forma de deporte. Se trata de ALTERNATIVE WORLD GAMES.

En el juego, 18 naciones se verán las caras compitiendo, pudiendo elegir representar a cualquiera de dichos países contendientes.

Las pruebas a las que seremos sometidos no pueden ser más divertidas. Desde participar en una carrera de sacos en Nápoles hasta formar parte en uno de los bandos de una guerra de almohadas, nos encontraremos también escalando paredes en Venecia, saltando ríos, lanzando platos o botas.

Se trata de un buen programa, y sobre todo divertido.

PLANES DE ATARI EN UN FUTURO PROXIMO

ATARI parece querer despertarse del letargo en el que estuvo sumida después de su entrada en nuestro país.

Al menos así nos pareció tras hablar con ellos de sus planes en ciernes. Nos contaron muchas cosas, y muy interesantes algunas de ellas, tales como el lanzamiento destinado al mundo de los compatibles PC de dos modelos: el PC 3 y el PC 5. El último de estos estará dotado de microprocesador 80386.

También nos hablaron de un «miniordenador» con tecnología de vanguardia y dotado de chips transputer, capaces éstos de dotar al ordenador de una velocidad muy importante.

Dentro del campo del ocio nos comentaron que el ATARI ST había sido nombrado ordenador estándar en la feria musical de Franckfurt.

Para que se pueda disfrutar de las excelencias del ST en el terreno musical, se publicará, no sabemos fecha concreta, un programa llamado NOTATOR, que permite tocar música mientras sale en pantalla la partitura con su notación. Evidentemente luego podremos sacar ésta por impresora.

Del mundo del sonido pasamos al de la imagen, dentro de la cual podremos disponer de dos programas para la creación de éstas.

Uno de ellos, llamado CYBER, consta de cuatro módulos y se pueden hacer cosas tan interesantes como modelar imágenes y dotarlas de animación.

El segundo programa, CAD-3D, permite la realización de figuras en tres dimensiones.

Esperemos que los programas aquí mencionados ayuden a solucionar, al menos parcialmente, la falta de software técnico para los ATARI ST.



EL JINETE DE LA NOCHE

Si alguna vez has deseado jugar con un simulador superrealista ésta es tu oportunidad.

Con NIGHT RAIDER te encontrarás en medio de la segunda guerra mundial y por tanto en un buen lío.

La misión no será nada fácil, deberás destruir el Bismark, el más importante acorazado alemán, para ello contarás con un bombardero que tú mismo pilotarás.

Lo más gracioso del caso es que deberás destruir al Bismark volando de noche, con todos los peligros que esto conlleva.

Deberás controlar tu tiempo, tus armas y ante todo a los aviones enemigos que aparecerán rodeándote por todas partes, dispondrás de una carta de navegación para facilitarte la localización del enemigo.

Resulta increíble por su realismo el efecto del despegue, así como el lanzamiento de torpedos o los aterrizajes.

El juego cuenta también con una serie de misiones de práctica para dominar al máximo el manejo del avión antes de entrar en combate.

Los enemigos a sortear son bastantes aviones de combate, campos de minas, barcos tipo E, y barcos tipo V.

PROXIMOS JUEGOS DE PROEIN, S.A.

Puestos al habla con la distribuidora de software PROEIN, S.A., nos dijeron que en el espacio de tiempo que queda hasta Navidades lanzarán al mercado los siguientes juegos:

ABRACADABRA

Se trata de una aventura gráfico conversacional en la que, como caballero medieval, debemos romper el hechizo que nos ha convertido en fantasma, y rescatar a nuestra amada Violeta de las manos de la bruja Saligia.

Este juego estará disponible en todos los sistemas menos MSX.

THOR

Loki ha matado a Balder, hijo de Odin, por lo que el Ragnarok, o fin del reino de los dioses escandinavos está cerca. Se producirán catástrofes indescriptibles y los dioses morirán en terribles batallas contra lobos rabiosos. Sólo Thor, dios del trueno, puede acabar con esta amenaza. Para ello cuenta con su martillo mágico, poseedor de la fuerza del trueno y de la energía de los rayos.

Thor se hará en versiones para MSX, SPECTRUM y AMSTRAD.

CRAZY CARS

Aunque este juego estaba disponible en otras versiones en España, los poseedores de MSX podrán ya disfrutar de esta célebre carrera automovilística.

LAST NINJA 2

La segunda parte de LAST NINJA está servida. Podrán disfrutar de ella todos los sistemas salvo MSX.

AFTER BURNER

Este fenomenal simulador de vuelo, que ya pudimos ver en las máquinas «coin-op», llega a los ordenadores.

Como en el anterior juego, lo hará en todas las versiones menos MSX.

SPACE RACER

La complicada carrera espacial de moto-jets llega para todos los sistemas menos MSX.

QUAD

Seguimos con carreras, pero en este caso se trata de motos... de cuatro ruedas. Puede estar interesante el asunto.

Saldrá para SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE.

SUPER SKI

No es muy complicado averiguar cual es el tema del juego ¿verdad? Pues serán los poseedores de SPECTRUM y AMSTRAD los primeros en probar sus habilidades para el esquí.

BOB WINNER

Si nos quedamos sorprendidos de los gráficos de este juego en los ordenadores de ocho bits, no os quiero ni contar lo buena que debe ser la versión para ATARI ST.

También nos comentaron en PROEIN que muchos de los juegos mencionados aparecían más adelante para ATARI ST.

SINCLAIR PC-200 ¿EL NUEVO SPECTRUM-PC?



Reconocida internacionalmente como la marca de ordenadores para juegos más vendida en el mercado, SINCLAIR se está introduciendo en la parte más seria de la informática doméstica de la mano de AMSTRAD.

La serie PC-200 del SINCLAIR profesional ofrece una gran combinación para el hogar y la oficina: la diversión y el trabajo.

Es compatible con los IBM-PC y a diferencia de otros ordenadores domésticos posee una clara ventaja para los juegos que no se encuentra en ningún otro compatible. Ello es debido a la incorporación de un interface de TV color.

Algunas especificaciones a tener en cuenta son las siguientes:

Procesador 8086 de 16 bits a 8 Mhz (512K).

Modulador incorporado (gráficos CGA).

Unidad de floppy disk de 3'1/2.

Teclado mejorado tipo AT.

Puertos serie y paralelo.

Conector de expansión para floppys adicionales de 360K o 720K.

Dos slots de expansión tipo PC.

Puerto para joystick analógico.

Ratón.

MS-DOS 3.30 compatible con el estándar del mercado.

GW-BASIC.

GEM-3 con desktop, calculadora y reloj.

Los precios de dicha gama de ordenadores personales oscilarán según las incorporaciones extras.

SINCLAIR PC 200. 299 £ (aprox. 66.000 pts.)

SINCLAIR PC 200. 399 £ (monitor monócromo, joystick, organizador y 4 programas de juegos, aprox. 88.000 pts.)

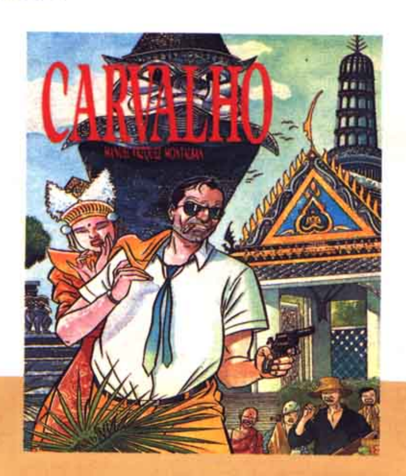
SINCLAIR PC 200. 499 £ (monitor color, joystick, organizador y 4 programas de juegos, aprox. 110.000 pts.).

Los precios de dichos compatibles no incluyen el IVA.

LOS PAJAROS DE BANCKOK TAMBIEN PARA PC COMPATIBLES

DINAMIC ha lanzado ya su versión para PC compatible de LOS PAJAROS DE BANCKOK.

Su desarrollo es igual a la destinada para los ordenadores de ocho bits. La diferencia, importante por cierto, se encuentra en los gráficos: son digitalizaciones.



UN INVIERNO CALIENTE

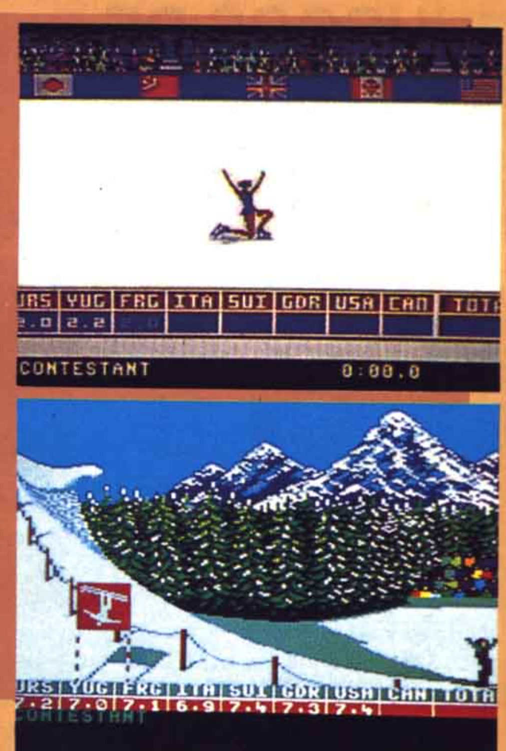
EPYX sigue con su saga de juegos de deportes. Esta vez ha lanzado GAMES WINTER EDITION, juego que surgió tras CALGARY'88.

El programa se compone de siete deportes diferentes, desde el esquí más arriesgado a la más dulce imagen de una patinadora deslizándose por la pista.

Podremos competir contra el ordenador o contra algunos amigos.

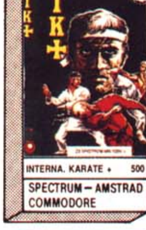
Los ambientes y paisajes varían, dependiendo de cada deporte, pero, conservando siempre una perfección gráfica, como es tradicional en los programas de EPYX.

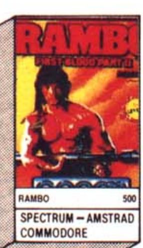
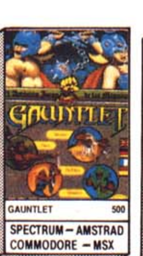
El juego está disponible para SPECTRUM, AMSTRAD y MSX.







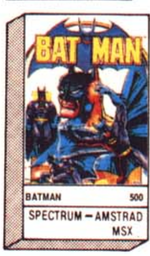
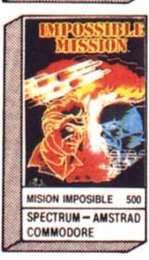






Juego	Precio	Sistemas
ENDURO RACER	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ALIENS	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RAMPAGE	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
INTERNA. KARATE +	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SUPER SPRINT	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SPY HUNTER	500	SPECTRUM COMMODORE
RAMBO	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
GAUNTLET	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
ARKANOID	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
LIVINGSTON SUPON.	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX





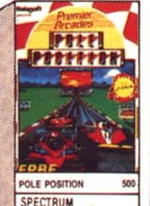





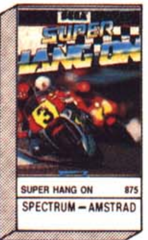
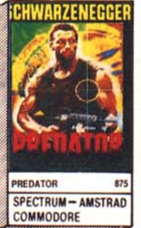

Juego	Precio	Sistemas
KUNGFU MASTER	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
LA COSA NOSTRA	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
LAST MISION	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
NINJA MASTER	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
BATMAN	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
MISION IMPOSIBLE	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
NOSFERATU	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
POPEYE	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MOON CRESTA	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
STRIKE F COBRA	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE







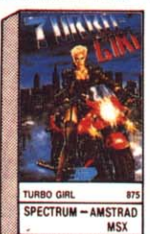


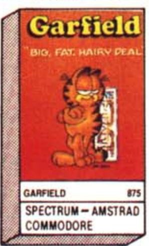





Juego	Precio	Sistemas
ARMY MOVES	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BMX	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
POLE POSITION	500	SPECTRUM
GOLPE EN P.CHINA	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
WINTER GAMES	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
WONDER BOY	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SUPER HANG ON	875	SPECTRUM – AMSTRAD
PREDATOR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
KARNOV	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MORTADELO		SPECTRUM – AMSTRAD





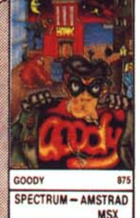


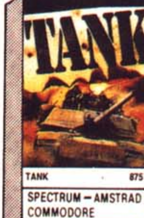





Juego	Precio	Sistemas
LA PANTERA ROSA	875	SPECTRUM – AMSTRAD
FERNANDO MARTIN	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TURBO GIRL	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
HUNDRA	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
GARFIELD	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
CAPITAN SEVILLA	875	SPECTRUM – MSX
PUB GAMES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MEGANOVA	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BUGGY BOY	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
CARVALHO	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE



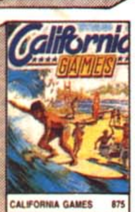
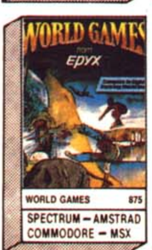
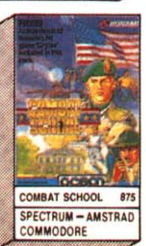
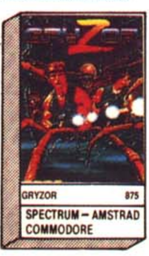
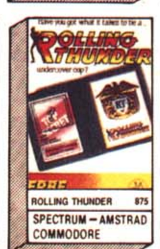




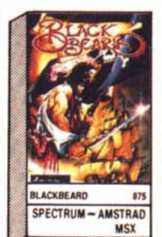





Juego	Precio	Sistemas
IKARI WARRIORS	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ABADIA DEL CRIMEN	875	Spectrum 128 K Amstrad MSX
GOODY	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
TETRIS	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TANK	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
DESPERADO	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
PLATOON	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RASTAN	875	SPECTRUM – COMMODORE
MATCH DAY 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
INDIANA JONES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX





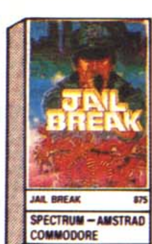

Juego	Precio	Sistemas
CALIFORNIA GAMES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
WORLD GAMES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
COMBAT SCHOOL	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
GRYZOR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ROLLING THUNDER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ARKANOID 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RENEGADE 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MAD MIX GAME	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
BLACKBEARD	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
STREET BASKET	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE



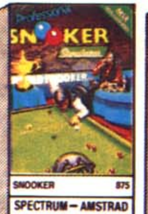
































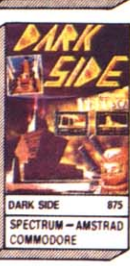












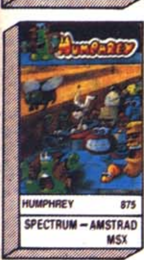








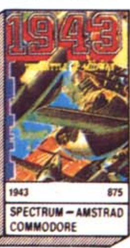


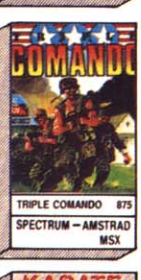


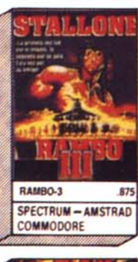










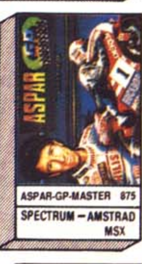






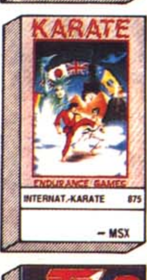




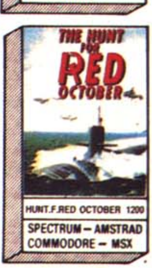












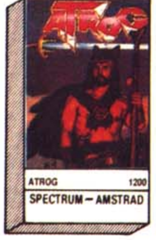


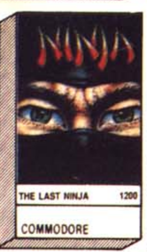






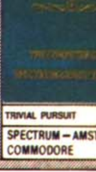






























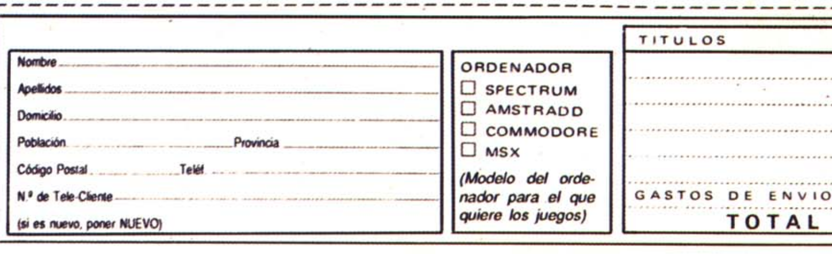




RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
28080 MADRID

FORMA DE PAGO: Contrareembolso.
deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO



Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Población .... Provincia ....
Código Postal .... Teléf ....
N.º de Tele-Cliente ....
(si es nuevo, poner NUEVO)

ORDENADOR
☐ SPECTRUM
☐ AMSTRADD
☐ COMMODORE
☐ MSX

(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

DRAGON SLAYER IV

MSX II

He aquí un gran programa para MSX-2 que ya pertenece a la nueva era de los cartuchos MegaROM: los 2Mb. DRAGON SLAYER IV es junto con SCRAMBLE FORMATION, GARYUO KING o RASTAN uno de esos nuevos cartuchos MegaROM de 2Mb.

Podríamos decir que DRAGON SLAYER IV es un programa sin restricciones, ya que tiene unos maravillosos gráficos, junto con un sonido espléndido y un fantástico uso del color.

El juego se desarrolla en forma de pantallas, al estilo de THE MAZE OF GALIOUS, y al igual que este último es puro laberinto. Al comenzar el programa podemos elegir entre uno de los personajes que forman la familia Drasle (que va desde el gigante hasta el niño, pasando por el gato o el aventurero). Una vez elegido el personaje podremos escoger una serie de objetos mágicos y armas que nos ayudarán en nuestra aventura.

Y llegó el momento de empezar a explorar innumerables pantallas de grutas, habitaciones, castillos, etc.. Naturalmente los enemigos que podemos encontrar son de todo tipo, y pueden ir desde escorpiones, pequeños dragones o curiosos seres amorfos.

A medida que avanzamos nos vamos dando cuenta de la gran calidad de este programa. Los gráficos y colores son superados constantemente, pantalla tras pantalla, pero como es normal también va creciendo la dificultad. En este caso, así como en pocos más, los programadores han tenido piedad y han incluido una opción para salvaguardar la partida en cassette o diskette.





RADX-8

MSX II

Este programa de naves podría en un principio pasar desapercibido entre otros motivos, por tratarse de un masacramarcianos más, y por ser de una casa no excesivamente conocida (RADAR SOFT), pero por ser un buen programa con un buen "scroll" y unos buenos gráficos, además de ser para los MSX-2, hecho no bastante normal, debido a la sequía de software que sufre el MSX, y más su hermano el MSX-2, nos llama la atención.

Pocas cosas son las que os podemos decir de este programa, aparte de destacar su casa: RADAR SOFT. Esta casa ha realizado en estos últimos meses un gran avance, debido a la incorporación de un nuevo equipo de programadores, dirigido por el popular Kramer.

RADX-8 es un masacramarcianos que cuenta aproximádamente con una docena de planetas diferentes, en cada uno de los cuales deberemos enfrentarnos a bastantes naves enemigas, que nos son sumamente variadas, y a diferencia de otros programas, no están por millones. Dadas todas estas circunstancias, os podríais imaginar que el programa es bastante fácil, y así es...

Otra característica que diferencia a este masacramarcianos de otros, es que en él, si lo deseamos no tendremos que destruir a ninguna nave, es decir, nos podemos dedicar tranquilamente a tan sólo esquivarlas y esperar llegar al próximo planeta. Pero la táctica anteriormente citada no es muy recomendable, primero, porque el programa pecaría de interés, y segundo, porque no podríamos realizar un nuevo récord. Si por el contrario, en un ataque de ira, decidimos acabar con todas las naves habidas y por haber, posiblemente podremos acceder a un planeta extra de BONUS.

PRINT MASTER

ATARI ST, AMIGA y PC

"PRINT MASTER", quizá uno de los más conocidos programas para PC, ya está en ATARI. Para aquellos que no lo conocen, diremos que se trata de un realizador de cartas de felicitación, membretes, calendarios, carteles y hasta pancartas de grandes dimensiones.

A través de unos menús, en que para optar por la opción deseada, basta pulsar RETURN, y para volver atrás ESC, podremos escoger los diversos datos que conformarán el resultado final. En el menú principal, aparecen las opciones de crear los diversos formatos (cartel, pancarta...), y también un práctico editor de dibujos, en el que podemos hacer uno nuevo, o bien modificar uno existente. También se halla la configuración de impresoras y la salida al GEM.

En una ventana, veremos todos los gráficos que consideremos más apropiados para nuestra creación. Hay de todo tipo, desde motivos navideños, a deportes, pasando por símbolos y dibujos que expresan una idea o un sentimiento.

Pero si nos parecen pocos los gráficos incorporados, tenemos el "ART GALLERY", que es una biblioteca independiente que nos abre más el abanico gráfico.

Disponemos de varios tipos de letra para escribir: gótica, oficina, western, computer, etc.; y ésta puede ser en modo itálico, subrayado o de diversos tamaños.

El programa es muy flexible, podemos ubicar los gráficos y las líneas de texto donde deseemos, y siempre se puede retroceder, paso a paso, con la tecla ESC si algo no nos ha convencido.





EXOLON

ATARI ST

HEWSON tras lanzar al mercado hace ya algún tiempo, la versión de 8 bits, por fin ha versionado este juego para máquinas de 16 bits (ATARI ST y COMMODORE AMIGA). La verdad es que les ha quedado bastante bien, por lo menos es mejor que la versión de sus predecesores.

Con el joystick controlamos a un guerrero espacial, armado hasta los dientes, "propietario" de un "bazooka" desintegrador y de unos cuantos cohetes protónicos. Nuestra misión consiste en, avanzando hacia la derecha, destruir la mayor cantidad de "aliens" (comúnmente llamados marcianos) antes de que ellos vengan a por nosotros.

El camino estará lleno de obstáculos, algunos de los cuales no dejarán de dispararnos. Dichos obstáculos los tendremos que destruir con los cohetes. ¿Que cómo diablos se disparan los cohetes? Muy fácil. Manteniendo pulsado el botón de fuego más tiempo que para disparar. Otros obstáculos son minas en el suelo, "martillos" que surgen del abismo cuando menos te lo esperas, y una especie de tanques estáticos que nos disparan sin cesar.

En el camino también nos encontraremos con ayudas para continuar con la ardiente batalla, como disparos y cohetes extras. También en algunas pantallas existen dos transportadores: si nos introducimos en uno nos transportará al otro.

En la parte inferior de la pantalla, se encuentran la munición y los cohetes que nos quedan, los puntos, las vidas y el número de la pantalla en que nos encontramos.

Algo destacado en este programa son las tremendas explosiones que se producen y el tema musical de fondo.

ALIEN SYNDROME

ATARI ST y AMIGA

Una invasión de extraños cuerpos afecta a la tripulación de la estación espacial Red Cock III.

Sólo quedan dos supervivientes: el comandante Mc Fine, y la sargento Annie. Elige uno de los dos personajes para protagonizar el peligroso rescate del resto de los tripulantes, que se encuentran inmovilizados en varios lugares de la nave.

Pero la cosa no acaba así. Deberás, una vez rescatados todos tus compañeros, acabar con el viscoso cabecilla de los aliens, y pasar a la siguiente fase, con otra generación de aliens, cada vez más agresivos y más repugnantes...



Es un juego realmente adictivo, cuya principal característica, es el pasar nervios durante todo el tiempo, ya que hay un explosivo de relojería en algún lugar de la nave, y los segundos pasan...

Hay algunas ayudas en los rincones de la nave: un mapa-scanner, un robot "faldero" que dispara, y varios tipos de armas.

Los gráficos están bastante bien, y la impresión que dan los aliens es muy realista (hasta dan pavor).

Pero no todo es oro. Es bastante dificultoso, y peligra la integridad física del joystick, aunque a esto último, ya estamos bastante acostumbrados con el gran número de arcades y "mata-de-todo".





HOSTAGES

ATARI ST y AMIGA

París, domingo por la mañana, tres de febrero de 1988, 5,45 de la madrugada.

Estaba lloviendo copiosamente y el capitán Cavendish se estaba volviendo loco.

El sangriento acto terrorista de asaltar la embajada había llegado en el peor momento.

Era absolutamente necesario salvar la vida de los cinco prisioneros atrapados en la embajada.

Sólo existía una solución, intervenir con las fuerzas de policía del estado, con la orden de tomar la embajada.

Ellos eran ágiles, eficientes y muy bien entrenados para llevar a cabo una operación como esta.

Las condiciones pedidas por los terroristas eran inaceptables por el gobierno.

Cogió el megáfono de nuevo para comunicarse con los terroristas, sus instrucciones fueron: «no creéis problemas...», mientras hablaba, su cerebro trabajaba elaborando un plan estratégico.

Situó tres hombres alrededor de la embajada en los puntos neurálgicos y lanzó en paracaídas a otros tres desde el helicóptero sin que los terroristas los vieran.

Los primeros tres hombres debían cubrir a los segundos, mientras éstos entraban a través de las ventanas.

HOSTAGES es un extraordinario juego de estrategia y el escenario es original.

El jugador controlará seis hombres, podrá coordinar sus intervenciones con la orden de liberar a los prisioneros.

HOSTAGES es el primer juego en el que se comandan simultáneamente seis figuras en pantalla.

BAD CAT

ATARI ST y AMIGA

Estamos en el año 1984 y Los Ángeles se está preparando para los Juegos Olímpicos.

Pero, mientras todos los atletas están completando sus entrenamientos finales y los dignatarios de cada país están preparando sus discursos de presentación, algo extraño está ocurriendo en las calles de la ciudad.

Los gatos de la ciudad están preparando los Juegos Olímpicos para Gatos.

BAD CAT tiene cuatro pruebas. Cada prueba se tiene que completar en un cierto tiempo, marcado por un cronómetro. Tienes vidas infinitas, pero en cuanto se acabe el tiempo y no pases una prueba se acabó.

La primera prueba es una carrera de obstáculos, donde pasarás por parques, agua, trampolines, muros.

En la segunda prueba entras en contacto con el agua en una piscina, donde hay dos trampolines que se mueven de un lado a otro de la pantlala, y en los que tienes que saltar de uno al otro sin caer al agua, y en el aire golpear las formas geométricas (círculos, triángulos, etc.) que se muestran en el tablero electrónico.

En la tercera prueba te encuentras en las cloacas de la ciudad. Más o menos es como la primera prueba, tienes que saltar e ir pasando a la pantalla siguiente, pero te encontrarás con ratas y otras notorias criaturas de la oscuridad.

BAD CAT es un juego imaginativo con unos gráficos bastante buenos y un sonido muy bueno. Cabe destacar la magnífica música de presentación que tiene el juego, realmente muy lograda con sonidos digitalizados (como la batería).





MACH 3

ATARI ST y AMIGA

Gwendoline salió una noche desapareciendo a la luz de la Luna sin dejar rastro. Sólo George sabía dónde había ido. Sólo él sabía cuál era la pasión de la chica: las setas. Le encantaba recoger setas por la noche y, naturalmente, comérselas al «pil-pil».

Pero aquella noche tardaba en regresar. Y hacia cuatro horas que había salido y no había vuelto.

George pensó que algo le habría ocurrido. Algo malo.

Adentró sus pasos por el bosque buscando a la chica, dio vueltas de un lado para otro, pero no la encontró, cuando, de repente vio una seta más grande que las demás, una seta enorme, de casi dos palmos, y una nota clavada en ella, la cual decía:

«Je, je, muchos problemas me has causado George. Pero ahora, como caída del cielo me ha surgido la oportunidad de desquitarme, y no pienso dejarla escapar. Si no quieres que haga empanadillas con tu amiga, adéntrate en mis dominios y déjame probar el dulce sabor de la venganza.

Firmado: SFAX RODRÍGUEZ, mago mutante».

Estaba claro SFAX lo quería a él y había atrapado a su amiga para conseguirlo ¡que malvado!

No tenía otra salida, fue al hangar, llenó su nave de combustible, y se puso a los mandos. Encendía los motores y pensaba:

–¿Porqué diablos tenía el vicio de salir a buscar setas de noche?

Una dulce voz digitalizada nos da la bienvenida diciendo «GET READY» a partir de ese momento nos ponemos al mando de una nave con sus cañones.

RANARAMA

Gustavo, que así se llama nuestra rana, tiene que avanzar por los calabozos más profundos destruyendo a todos los guerreros que se encuentre por el camino. Su objetivo volver a convertirse en un hombre hecho y derecho, y dejar a un lado su arrastrada vida de rana.

Para conseguir esto tienes que armarte de poderes hasta el gorro, y para ello tienes que destruir a unos elementos en forma de brujos, denominados Glyphs que te dejarán por la pantalla unas runas. Estas runas, dependiendo de la clase que sean, te darán unos hechizos u otros. Existen cuatro tipos de hechizos:

- Poder.
- Defensa.
- Ofensa.
- Afectar (referidos a la pantalla).

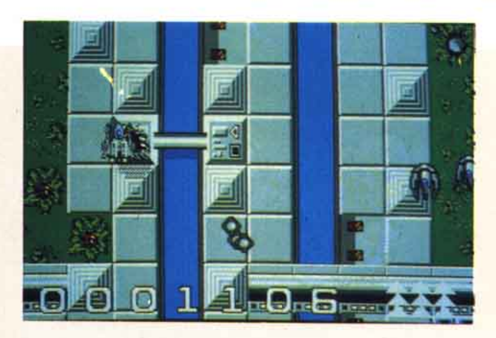
La fortuna te acompañará en algunas habitaciones donde encontrarás símbolos en el suelo donde si te colocas puedes por ejemplo ver el mapa o los poderes que llevas activados.

En el juego hay varios niveles algunos más difíciles que otros donde no es aconsejable entrar sin poderes grandes.

Comienzas el juego con una fuerza débil de cada hechizo. También tienes energía que cuanto menos tengas, la rana croará más rápidamente, y sino tienes, se acabó. Para un juego de este tipo la acción es sorprendente aunque sería de gran ayuda hacerse un mapa para penetrar en el calabozo sin perderse o acabar majara.

Destaca la forma de poner las pantallas, ya que si estás en un pasillo con dos o tres salidas, hasta que no salgas por una de ellas no aparece su pantalla.





WARHAWK

ATARI ST

La guerra interespacial ha estallado. Los jefes de estado de las dos confederaciones no se habían puesto de acuerdo en la última reunión celebrada en Alfa Centauri.

Hacía muchos «quasars» que no se llevaban bien, tenían sus diferencias, pero hasta ahora habían reprimido sus desigualdades para no forzar la máquina de guerra.

Pero ahora eso ya no importaba a nadie. Al mando de tu halcón de guerra imperial, no importa en qué bando estás, lo importante es sobrevivir.

Miles de enemigos mutantes, creados por una mente bárbara, te atacarán sin cesar y dejarán tras de sí minas, para dificultarte tu, más aún, tortuoso camino.

Con tu mano pegada al joystick, podrás manejar la nave en todas direcciones y con el botón de fuego disparas sus poderosos cañones.

El planeta está dividido en sectores y al final de cada uno nos espera una nave enemiga más grande que las demás.

La puntuación, por si alguien no lo ha visto, diremos que es de considerable tamaño, y la energía, que se encuentra a su lado, irá disminuyendo cada vez que un enemigo o alguno de sus disparos impacte en nuestra nave.

El juego es a modo de «scroll» vertical, ocupando la totalidad de la pantalla.

La música del juego es muy adecuada y marchosa. En fin un arcade en toda regla con grandes dosis de adicción.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

ATARI ST y AMIGA

Bajo tu mando se halla el Capitán Ramius, comandante del Red October, la última maravilla tecnológica soviética en submarinos.

Dispone de la propulsión «caterpillar» que se supone que su detección por sonar es casi imposible.

Tras darle muchas vueltas has decidido «pasarle» este sistema de propulsión a los Estados Unidos, pero por supuesto los soviéticos no están muy de acuerdo contigo, y han decidido ponértelo bastante difícil.

A modo de iconos tenemos disponibles multitud de opciones para controlar el submarino.

Los instrumentos de la izquierda de la pantalla representan la velocidad, rumbo (HEADING), profundidad (DEPTH).

Puedes cambiar éstos pulsando el botón encima de ellos, pero cambian muy lentamente. Los iconos son:

- Sonar: Display (poner), activar, terreno, HEAD PHONES (identificación de navíos).
- Engines: Nuclear, diesel (tipo de motor), «caterpillar», «propeller» (silencioso o a hélice).
- Weapons: Torpedos (dirección automática), manual (dirección manual), fuego, Lap Flag (dejar bruma para despistar cuando nos disparan).
- Scope: Search (de búsqueda), Attack (de ataque), Night (para noche).

Pulsando el botón derecho del ratón tenemos en forma de menús, más opciones disponibles como cargar o grabar la situación de la partida y ayudas para jugar.





TIME & MAGIK

ATARI ST

Las firmas MANDARIN y LEVEL-9, ésta última especialista en aventuras conversacionales, siguen con sus maravillosas creaciones en juegos de aventura con gráficos espectaculares.

En este caso, se trata de la trilogía TIME & MAGIK, que nos transporta al mundo de los druídas y de la magia blanca y sabia.

Como ya es habitual en LEVEL-9, los gráficos tienen un colorido fantástico y un tonalidad satinada, apagada, que nos envuelve en un aura de misterio, y nos ambienta el escenario del juego.

El juego tiene tres aventuras. Podemos escoger en cuál de ellas vamos a jugar, teniendo en cuenta, que no están relacionadas entre sí.

Pero eso no es todo. TIME & MAGIC es diferente a las aventuras en otro aspecto: todas las acciones que vamos realizando, se almacenan en la memoria; y si deseamos volver atrás en el tiempo, basta con pulsar la tecla UNDO.

AYUDAS Y CONSEJOS. (En la aventura RED MOON).

Con la ayuda de determinados objetos que encontramos por el camino, podremos hacer unos hechizos que nos serán muy útiles. Ahí va la lista:

HECHIZO	OBJETO	ACCIÓN
BOUNCE	BALL	Caída al revés
ESCAPE	DULCIMER	Teletransporte a...
EXTINGUISH	FAN	Apaga fuegos
FIND	LAMP	Localizar un objeto
MAGIC	MEDALLION	¿Es mágico el objeto...?
SHIELD	CLOAK	Detiene ataques por un instante
SNOOP	PEARL	Mirar en una habitación adyacente
STRONG	SPICES	Más fuerza por un instante
TREASURE	GLOVES	¿Es valioso el objeto...?
ZAP	DAGGER	Ataque mágico al enemigo

Para usarlo, se tiene que poner: CAST (hechizo) (objeto) (objeto 2).

PROXIMAMENTE EN SU PANTALLA

LANZAMIENTO DE U.S. GOLD HASTA NAVIDADES

Desde el momento en que leáis estas noticias, hasta la llegada de las Navidades, que ya no están tan lejos, iremos viendo aparecer en las tiendas los siguientes títulos de las casas de software pertenecientes a U.S. Gold:

1943.

Después del éxito conseguido con 1942; Capcon continúa la guerra con 1943, juego basado en la batalla de Midway. La misión que deberemos realizar abordo de nuestro avión es la destrucción del buque insignia japonés Yamato.



ROAD BLASTERS

Una vez más nos toca un viaje al futuro y participar en una trepidante aventura. En esta ocasión se trata de conducir un avanzado vehículo y, en una loca carrera, quitarnos de encima, a todos los enemigos que encontremos a nuestro paso. Éstos, que no se cortan «un pelo» nos arrojan bombas. Por si esto fuera poco, encontraremos en el camino minas y todo tipo de trampas. Mientras tanto no se debe perder de ojo el indicador de combustible y parar a repostar cuando sea necesario.

ECHELON

Este juego es un simulador de vuelo y ha sido desarrollado por Access. Su tema nos sitúa como piloto de patrulla de la base Echelon, enclave militar destinado a la lucha contra los piratas espaciales. Lo primero que debemos hacer es demostrar dotes de pilotaje con los vuelos y aterrizajes de entrenamiento, para pasar luego a descubrir la fortaleza de los piratas espaciales. Esto se puede lograr encontrando los artefactos y pistas que nos dirán dónde está la situación exacta del cubil enemigo.

THUNDER BLADE

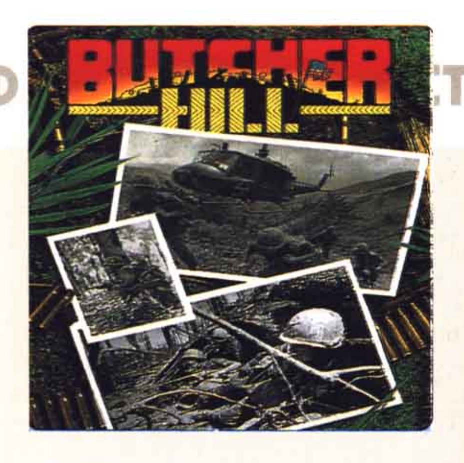
El helicóptero Thunder Blade está dotado de un armamento sofisticado y de unos controles de vuelo de lo más avanzado. Esto no es de extrañar ya que, después de entrenarnos, deberemos enfrentarnos a nuestros enemigos en unas cuantas batallas, celebradas éstas en escenarios tan diferentes como una ciudad en la que tendremos que esquivar sus rascacielos mientras nos bombardean, para luego intentar hundir en el mar un buque fuertemente armado. Si se consigue sobrevivir a esta pelea, se pasa luego a una zona de cañones rocosos en donde nuestras habilidades serán puestas a prueba. En estos parajes será fundamental utilizar adecuadamente las vistas tridimensionales para salir ileso.

Thunder Blade, juego de consola de Sega a la que U.S.Gold compró los derechos, ha sido seleccionado por Pepsi Cola en Gran Bretaña para realizar su concurso el Gran Desafío del Año.

TECHNOCOP

El asunto de coches en lucha sangrienta es un tema que parece gustar a la gente de U.S. Gold, ya que Technocop entra de este planteamiento que, como podréis observar, volvemos a tocar y no será la última vez. En Technocop hacemos de patrulleros y nuestro deber será limpiar de delincuentes nuestra zona de la ciudad, contando para ello con las maravillosas armas de nuestro fantástico coche.





BUTCHER HILL

La guerra de Vietnam es el tema de Butcher Hill. Su desarrollo tiene tres fases que son las siguientes: la sección del río, la jungla y el pueblo. En la primera se debe atravesar el río con una lancha neumática, recogiendo las provisiones y munición que veamos a nuestro paso. Mientras tanto hay que estar atento para no pisar las minas puestas por el enemigo y protegerse de los ataques de sus aviones. Después de cruzar el río se llega a la jungla, y ésta deberemos atravesarla cuidándonos de los francotiradores y soldados vietnamitas. A continuación de la jungla aparece el poblado, y en él lo difícil será descubrir quién es amigo y quién enemigo. Si logramos hacer esto con éxito y atravesar el pueblo, llegaremos a nuestro objetivo: Butcher Hill.

ALTERNATIVE WORLD GAMES

Aunque el deporte hoy en día parece ser cosa de profesionales, al menos en lo que se refiere al espectáculo, no podemos olvidar que los juegos o deportes empezaron en la calle o en lugares donde se reunía un grupo de personas, para ver quién era el mejor en determinadas pruebas. Esto es lo que viene a plantear Alternative World Games, juego que nos sitúa en diferentes lugares del mundo, para celebrar competiciones tan jocosas como lanzamiento de botas, carreras de sacos, escalada de paredes o participar en una guerra de almohadas.

DARK FUSION

Si quieres formar parte del Cuerpo de Guardia de Guerra deberás superar la tercera fase de su test de admisión. La cosa no es nada fácil ya que tienes que conducir con brío tu jetpack, o cohete propulsor personal, mientras peleas contra un enjambre de aliens y

monstruos enemigos.

Destruyendo sus naves podrás conseguir más munición, escudos de fuerza y potencia de salto. A los enemigos que venzas podrás fusionarlos en formas de vida que te ayuden en tus próximos enfrentamientos. El último de ellos se celebrará en el monasterio gigante extraterrestre y será contra una serpiente que escupe fuego y una primitiva bestia dotada de tentáculos.



L.E.D. STORM

Otro juego de carreras (terminaremos por irnos a la cama con el casco puesto) en el que tendremos que ser expeditivos y arrojar a los otros corredores de la pista. También deberemos evitar los obstáculos que encontraremos a nuestro paso, y de los que el ordenador del coche nos avisará, así como cambiar el coche por la moto para atravesar zonas de carretera que han sido dinamitadas y que es necesario saltar. El destino final de esta carrera asesina es el Centro de Control Sky City. Para llegar a él no olvides que tu coche gasta carburante...

NIGHT RAIDER

Retrocediendo en el tiempo, no todo van a ser saltos al futuro, Night Raider nos lleva a los años en que discurría la Segunda Guerra Mundial y nos pone a los mandos de uno de los bombarderos de la R.A.F. La misión: hundir al Bismark. Para ello deberemos primero localizar en la noche al buque alemán, utilizando las cartas de navegación y, si los mucho cazas y barcos enemigos no nos derriban, utilizar nuestros torpedos para hundir al acorazado. Esta es la parte central del juego, pero como en cualquier simulador que se precie, las prácticas de vuelo, así como de despegue y aterrizaje, serán fundamentales para conseguir éxito en nuestra misión.

TIGER ROAD

Nos hemos puesto el quimono y ya estamos dispuestos a repartir patadas en Tiger Road, juego de Capcom. A quien hay que administrar los golpes es a las malevolas tropas de Ryn Ken Oh, perverso individuo que quiere asolar las aldeas y secuestrar a los niños para utilizarlos en su ejército. Las huestes enemigas están formadas por luchadores de sumo, samurais y ninjas. Menos mal que contamos con una chaqueta mágica que nos permite dar grandes saltos y volar, además de disponer de una lanza y una fantástica arma-serpiente.

THE ELIMINATOR

Seguimos en el mundo de las carreras. En este caso se trata de una espacial y, como no, tenemos que ir superando obstáculos por las autopistas siderales mientras eliminamos a nuestros oponentes. Esto empieza a ser cotidiano...

MOTOR MASSACRE

Bueno, pues como os dijimos, de nuevo estamos dispuestos a coger el volante y destruir, como el nombre de Motor Massacre indica, a todo individuo que se ponga en medio de nuestro camino con intenciones poco saludables. Estos serán muchos ya que la acción del juego se desarrolla en un mundo donde las ciudades y su civilización están arrasadas, quedando como supervivientes una raza de violentos degenerados dispuestos a cualquier cosa con tal de despojarte de lo poco que tengas.





ARTURA

Artura; el hijo de Pendragon, se deberá enfrentar a su hermanastro Morgause paras rescatar a Nimue de sus garras. Para ello tendrá que utilizar el disco místico de Cerriddwen y encontrar unas piedras mágicas. Entre tanto, arañas, soldados, ratas gigantes y otros peligros esperan para impedir el triunfo de Artura.

GAMES WINTER EDITION

Este juego que surgió tras Calgary 88 se compone de siete pruebas olímpicas de invierno: ski de travesía, patinaje artístico, carreras sobre hielo, salto, slalom, descenso libre y descenso en trineo.

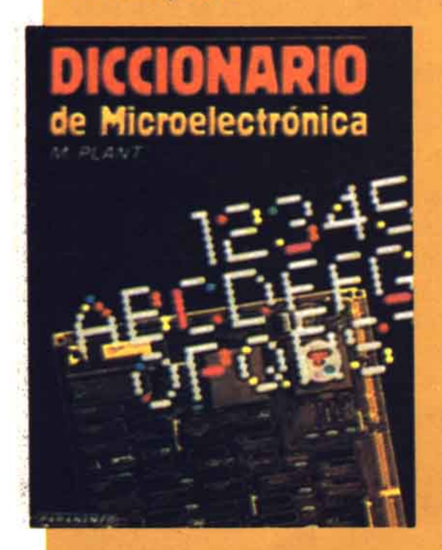


NETHERWORLD

En un lugar situado en otra dimensión se halla un mundo que vive en un eterno conflicto entre el bien y el mal. La vida en medio de esta terrible guerra no es nada fácil y quieres escapar. La clave del éxito se encuentra en unos diamantes. Para encontrarlos deberás recorrer un camino plagado de peligros tales comom dragones malignos, minas ambulantes, burbujas de ácido abrasador y atormentados espíritus. Destruye los generadores de formas asesinas, o tendrás un final horrible.

DICCIONARIO DE MICROELECTRONICA

EDITORIAL: PARANINFO
AUTOR: M. PLANT
NÚMERO DE PÁGINAS: 227.
MADRID, 1987



Cualquier persona que tenga un ordenador podemos estar seguros que sabrá cómo utilizarlo, cuáles son los programas que más le interesan, tendrá algunas nociones de programación en diferentes lenguajes, pero aún estamos más seguros de que si algún día se le ocurre abrir el ordenador y mirarlo por dentro se sentirá como un verdadero ignorante. Y entonces cogerá una buena revista especializada en electrónica y empezará a leer sobre todo lo que vio allí dentro. Y en dicho texto encontrará un sin fin de vocablos carentes de significado para él. Entonces habrá llegado el momento de echar mano al Diccionario de Microelectrónica de la Editorial Paraninfo. Una obra de consulta para aquellos que tienen un conocimiento parcial o nulo de los términos normalmente usados en el mundo de la electrónica. Además del diccionario en la obra también hay una breve introducción a la historia de la microelectrónica que nos lleva desde sus inicios allá por el 1959 hasta su actual situación.

El diccionario editado por Paraninfo es una traducción de la obra de M. Plant publicada en inglés por la editorial británica Longman.

EJERCICIOS DE PROGRAMACION EN PASCAL



EDITORIAL: GUSTAVO GILI, S.A.
AUTOR: M. LENZERINI – P. ATZENI,
NÚMERO DE PÁGINAS: 271.
BARCELONA, 1987

En más de una ocasión ya habéis encontrado, en las páginas de esta revista, información acerca del lenguaje de programación llamado Pascal. Para aquellos que hayais seguido nuestro consejo y ahora estéis introducidos en la programación en Pascal os presentamos un libro que os puede ser de gran ayuda para consolidar y ampliar vuestros conocimientos actuales: Ejercicios de programación en Pascal. Como el título ya nos indica es un libro más práctico que no teórico, ya que nos invita a realizar unos ejercicios más o menos complejos a partir de otros ya resueltos que nos sirven de base y punto de partida.

El libro se divide en tres partes: En la primera de ellas se reflexiona sobre las estructuras, procedimientos y elementos característicos del Pascal. Aquí nos presentan las ventajas que conlleva la utilización de este lenguaje de alto nivel y la forma más adecuada de programar en Pascal, tanto desde el punto de vista estructural, como del léxico o la lógica. En la segunda parte del libro se nos proponen los primeros ejercicios, de manera que nos familiarizamos con la forma correcta de programar en Pascal. Y en la tercera y última parte del libro nos retan a realizar verdaderos programas, y no ejercicios, en Pascal. De manera que nos será conveniente realizar algún que otro algoritmo de programación antes de empezar la programación propiamente dicha. En definitiva ésta es una excelente herramienta de trabajo para aquellos que quieran aprender o profundizar en la programación en uno de los lenguajes más potentes que ahora mismo existen.

PROCESOS DE TEXTOS

EDITORIAL: Paraninfo.
AUTOR: L. Hollerbach.
PRECIO APROXIMADO: 550 ptas.
NÚMERO DE PÁGINAS: 101.

Esta es una obra dirigida a aquellos que aún no han trabajado nunca con un procesador de textos, o para aquellos que aún conociéndolos quieren saber qué ventajas reporta el trabajar con un procesador de textos sobre los sistemas clásicos de impresión de textos.

La obra nos introduce en el mundo de los ordenadores centrándose específicamente en lo que se refiere a procesadores de textos tanto desde el punto de vista del software como del hardware. Es un libro bien estructurado donde se avanza paso a paso sin querer correr demasiado y dando al lector toda la información que necesita para que comprenda de lo que se le está hablando. Además el texto está bien complementado con ilustraciones y gráficos. El libro también contiene un glosario donde ir a buscar el significado correcto de aquellas palabras que desconozcamos. La visión que da de los procesadores de textos es amplia y completa todo y lo corta que es la obra, esto es debido a que el autor ha sabido sintetizar y simplificar las cosas, ahorrándose comentarios innecesarios y literarización de un texto que como único objetivo tiene el de dar una visión objetiva sobre los procesadores de textos y las ventajas que nos pueden reportar en nuestros trabajos cotidianos.

POTENCIANDO AL AMIGA

Sin duda alguna muchos de vosotros estaréis pensando en cambiaros a un ordenador basado en el 68000. Hasta ahora tal vez se ha preferido el ATARI-ST por la gran cantidad de títulos que se pueden encontrar en las tiendas.

El AMIGA estaba lastrado por su alto precio (un tanto justificado) y por la imposibilidad de conseguir software, lo que dejaba «colgado» a quien se lo compraba.

Poco a poco las tiendas y casas de software han despertado de una especie de siesta (que ya dura varios años, teniendo en cuenta desde ese tiempo, que este ordenador se distribuye en España).

Tal vez muchos de nosotros nos hayamos quedado un tanto desilusionados al ver diezmadas nuestras ilusiones respecto al uso de nuestro nuevo ordenador. Todo indica que esta situación va a cambiar muy pronto y que los usuarios de AMIGA vamos a tener las mismas opciones de compra que los afortunados poseedores de un ST.

Estuvimos charlando con los encargados de la importación de software de AMIGA en dos tiendas de Barcelona. Hoy vamos a ofreceros una de las entrevistas.

La que hemos elegido es la que hicimos con SALVADOR SERRA.

Esta conocida tienda, situada cerca del centro neurálgico de la ciudad, está haciendo lo posible para que los usuarios de AMIGA no se vean tan desamparados como lo están en este momento. En una charla informal estuvimos comentando el auge rápido de las ventas de ATARI y COMMODORE. Sin duda alguna estos colosos están empezando su reinado con buen pie y estamos seguros de que el año que viene, el parque de estos ordenadores en nuestro país va a multiplicarse.

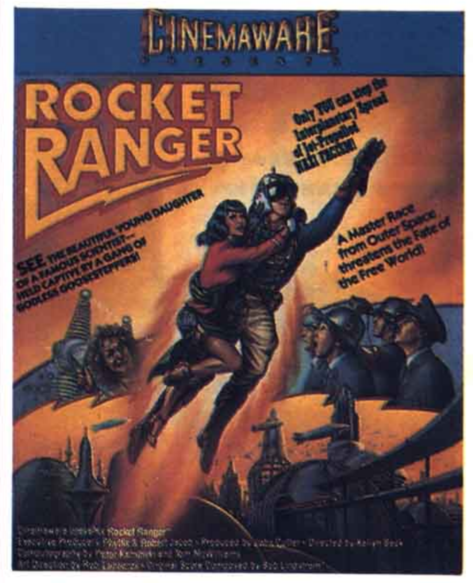
Estuvimos hablando también sobre el problema antes expuesto, la falta de software para el aparato de COMMODORE. En estos momentos ellos mismos están sufriendo este problema, aunque nos han asegurado que rápidamente estará subsanado y que su software será «barato, sin abusar de la gente». Si al final, cuando dispongan de los programas hacen caso a este lema seguro que les irá muy bien. Pero no sólo se limitan a los programas sino que también poseen hardware: disco duro para AMIGA, así como otros periféricos entre los que destaca el modem, sin duda alguna un accesorio con muchísimo futuro, por lo que como habéis podido comprobar le estamos dedicando un apartado en estos últimos números de la revista.



Hablando sobre este tema estuvimos discutiendo sobre la cantidad de modems vendidos hasta este momento, y en esto coincidimos, resaltando las pocas unidades que, ahora mismo, están instaladas. Sin duda alguna esta cantidad aumentará cuando se le pueda sacar más provecho a estos útiles aparatos. Recordemos, por ejemplo, que ya han aparecido los primeros juegos en los que pueden participar varios jugadores, enlazados por las líneas del modem, siendo el precursor de este género el simpático MIDI MAZE disponible hasta el momento sólo en la versión ST.

Venden además una impresora capaz de imprimir los 4.096 colores que posee el AMIGA, aunque el precio de este periférico solamente está al alcance de bolsillos pudientes, ya que cuesta más de 375.000 ptas.

Además, y si tenemos suficiente dinero, podremos conseguir para nuestro AMIGA una alucinante impresora láser. Aparte de todo esto, el software es el punto fuerte de esta tienda, aunque se dedicará principalmente a importar programas de gestión.



JOYSTICKS

Sin ningún género de duda el mercado de este tipo de periféricos es el que más ha evolucionado, y si antes lo que se prefería era un «palitroque» y una base preferiblemente adhesiva ahora los gustos han cambiado y actualmente «molan» los joycards, que es la rama más sofisticada que existe de este simpático periférico. También están logrando un cierto éxito relativo los joysticks con variopintas formas. En este reportaje vamos a tratar de los más exóticos.

Empezando por los joycards, hay que señalar que jugar con ellos es sencillísimo aunque las primeras partidas no nos lo parezca. Se trata de una especie de cursores y dos disparadores integrados en una pequeña y fina caja de plástico.

Son digitales y la gran ventaja que poseen es su gran duración aparte claro está de la excelente maniobrabilidad que permiten.



El más antiguo de los modelos es el joycard digital YANJEN, con un aspecto futurista y, un muy suave tacto, ya que está creado por microinterruptores de mucha sensibilidad. Con solo rozar con la yema del dedo el pulsador y sin ninguna necesidad de apretar lo más mínimo obtendremos el movimiento que queramos. Los disparadores son de idéntico funcionamiento a los cursores. Resaltar que cuando empezamos a sentir que va un poco duro sólo tendremos que pasar un algodón con alcohol para dejarlo como nuevo ya que lo único que afecta a este aparato es la suciedad.

Otro tipo de joycard, con aspecto más natural aunque tan bueno como el anterior es el joycard de la casa HUDSON SOFT. Con un tamaño más pequeño que el YANJEN, es totalmente de plástico incluyendo cursores y disparadores por lo que en este modelo sí que hay que pulsar para que el movimiento que queramos se ejecute. Un perfecto tacto hace que nos sintamos a gusto con él entre las manos.

El WIZCARD es totalmente idéntico al anterior, por lo que posee la misma nota.

Cambiando de tercio, que dirían los toreros existen entre los joysticks con inusual aspecto los siguientes y que no están todos los que son pero sí son todos los que están.

JOYBALL. Este aparato, cómo no, japonés, es una gran bola con la que deberemos manejar a nuestro protagonista.

SPEEDKING. Este modelo se hizo famoso por tener que aguantarlo... en la mano. Su manejo es por lo tanto bastante cansado aunque el movimiento es sencillo.

TERMINATOR. Bajo este nombre hay un joystick con forma de granada, ¡para que luego digan que los joysticks son inofensivos! Creemos que los fabricantes no deberían agudizar tanto su ingenio pues cuanto más lo hacen más «lo sufrimos» nosotros. Para nuestro gusto es tal vez algo demasiado «especial» por lo que lo mejor será elegir uno más normal antes que esta mezcla de joystick y granada, bastante rara aunque explosiva eso sí.

Otro de los joysticks destinados a hacer felices a los fabricantes y desdichados a los usuarios es MAGNUM, una de «esas cosas» que hay que aguantar en la mano porque no tiene ninguna base donde sustentarse.



Un joystick incómodo de aguantar. No apto para seres nerviosos (o sea todos los que jugamos).

ATARI hace muy buenos ordenadores, pero ya no tan buenos joysticks. Uno de sus modelos es estéticamente horroroso y posee un tacto bastante raro. Posee un solo botón de disparo.

Querríamos dejar claro por lo tanto que entre estos nuevos modelos los que ocupan los lugares de preferencia en nuestro ránking particular son los joycards.



Duro, robusto, pero... difícil de manejar.

Claro está que nos hemos dejado un montón de joysticks en el tintero, cosa bastante tonta por cierto, y que los más viejos del lugar, aún recordamos aquel QUICKSHOT II que tuvimos entre las manos en momentos de alegría hasta que ésta se convirtió en tristeza al quedársenos el cachibache en cuestión entre los dedos en una dura lucha contra MIKE TYSON, o en una larga aventura en pos de la paz en el universo disparando a mansalva a todo ser viviente que aparecía en el monitor. Desde ese momento y a pesar de esta «evolución» (degradación, diría yo), en el mundo de nuestro fiel compañero de aventuras todo ha sido un largo caminar, bastante desdichado para nuestras manos.

Quizá el más clásico y potente de los «palos alegres» del mercado. Sujección, ergonomía, disparo automático.



Esto, amigos lectores, ha sido todo por este mes. En ESCAPARATES sucesivos os iremos mostrando las últimas novedades en hardware de todo tipo: desde diskettes «hiperfiabilísimos» hasta «ratones» que no se comen un queso.



MSX MSX MSX MSX
MSX MSX MSX MSX
EXERION
MSX
TOP ROLLER
MSX 64K
FINAL COUNTDOWN
MSX
MSX 64K
RMATION Z
TIME CURB
MSX
CHEXDER
CITY CONNECTION
MSX
D-DAY
MSX
ROBOY
MSX
TIME BOMB
MSX
JET FIGHTER
404
MSX 64K
NINJA
SYSTEM 4
Francisco de Diego, 35
28040 Madrid.





SIMULADORES DEPORTIVOS

BATIR RECORDS CON EL JOYSTICK

PRIMERA PARTE

Empezamos este mes un extenso artículo acerca de los Simuladores Deportivos. Estos juegos en los que los pokes pierden su magia, y lo único que cuenta es la propia superación, derrotar al contrario, y a poder ser, lograr un récord mundial.



En la ya dilatada historia de los microordenadores, y más concretamente, en la de los juegos realizados para éstos, existe un capítulo que se escribe con letras de oro: los SIMULADORES DEPORTIVOS. Y no tan sólo por la gran cantidad de programas que existen, sino por la calidad e ingenio que muchos de ellos poseen. La historia tiene sus raíces en los ordenadores más añejos, como son el COMMODORE y el SPECTRUM, pero sobre todo en este último.

No es ningún secreto decir que el SPECTRUM es el ordenador para el que han trabajado más casas de software, y sin duda alguna, para el que han realizado mayor número de juegos, y todo esto os lo decimos porque fue precisamente en un SPECTRUM donde se vieron los primeros simuladores deportivos. En su primera época estos juegos intentaban simular lo más verazmente posible un seguido de pruebas o eventos deportivos, lo único que cambiaba era que la pista se trasladaba al ordenador y la habilidad del atleta no nacía de sus piernas ni de su cuerpo, sino de las manos del ensimismado usuario que gracias a su arte en el manejo del joystick o de su conocimiento de las teclas lograba batir récords a cibernéticos rivales en un sin fin de competiciones.

Y de un primer programa surgieron dos y de éstos dos cuatro más, y así sucesivamente hasta quedar saturado el mercado. Pero no acabó entonces la historia, no señor, los programadores no podían darse por vencidos, tras lo cual inventaron nuevas pruebas, exóticas y originales, con las que cautivar de nuevo a sus atléticos compradores. Y así aparecieron los juegos alternativos. Este hecho provocó un nuevo resurgir de los simuladores deportivos, lo que aprovecharon, tanto programadores como fabricantes, para sacar junto a los nuevos programas nuevas y mejoradas versiones de sus antiguos éxitos. Pero vayamos directamente al grano, INPUT MICROS ha realizado una costosa recolección de programas, pero su número y diversidad supera en mucho lo que os podáis imaginar, es por ello que hemos seleccionado a los mejores y más representativos para hacer un largo informe. En primer lugar hemos dividido a los programas en cuatro grupos diferentes: simuladores de pruebas atléticas y juegos alternativos, deportes de competición entre equipos, artes marciales y deportes de motor. Esperamos que estos artículos sean de vuestro interés, y os sirvan para completar y ordenar vuestras ludotecas.

PRUEBAS ATLETICAS

Los programas de simulación de un campeonato con pruebas olímpicas fueron los primeros en aparecer en el mercado, y no tardaron ni un momento en alcanzar el más rotundo éxito.

El primer programa de estas características en triunfar de forma aclapante fue el DALEY THOMPSON'S DECATHLON de Ocean. Y tras él surgieron, además de una serie de juegos basados en este magnífico atleta británico, otros que estaban en competición en el ránking de ventas, como fueron HYPERSPORTS (Imagine Konami) o VIDEO OLYMPIC (Dinamic). Pero todos estos programas se caracterizaban por poseer unos puntos en común:

a) El juego está formado por una sucesión de deportes olímpicos, de manera que para pasar de una prueba a otra deberemos superar unas marcas mínimas establecidas.

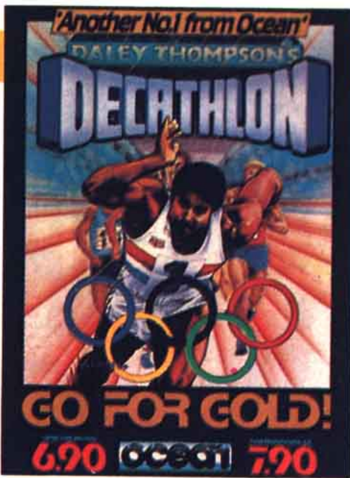
b) Según realizamos cada una de las pruebas se nos otorgará una puntuación u otra, que se irá acumulando a lo largo de la partida.

Esto tiene su origen en el DECATHLON, ya que ésta es la forma propia de este deporte para designar al campeón, es un premio a la regularidad. Y aunque luego en otros juegos las pruebas eran muy dispares (natación, tiro, potro...) y no había razón alguna para una puntuación global, esta fórmula siguió prevaleciendo en todos los juegos.

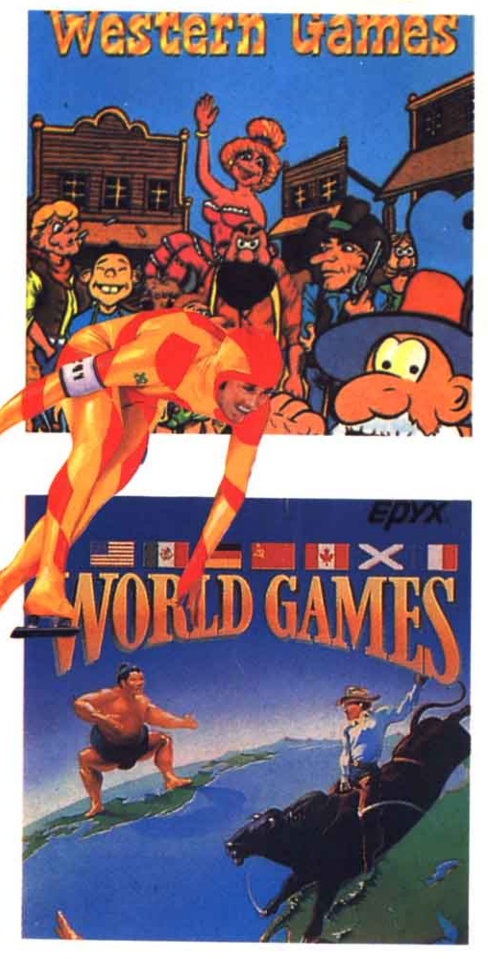
c) El juego posee unos récords a superar, y en las versiones más avanzadas los nuevos récords quedaban registrados y desaparecían los anteriores.

d) El programa acostumbra a reiniciarse al finalizar de todas las pruebas, pero cada vez las marcas para clasificarse son más elevadas y la puntuación se nos sigue acumulando hasta quedar descalificados.

Y estas mismas pautas se han seguido para perfeccionar los juegos alternativos.

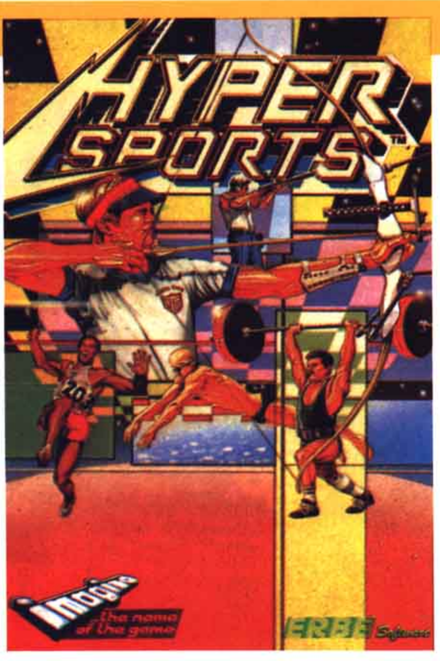


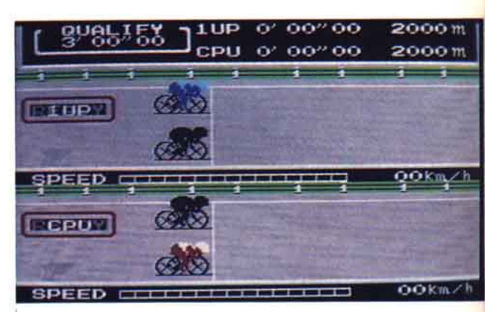


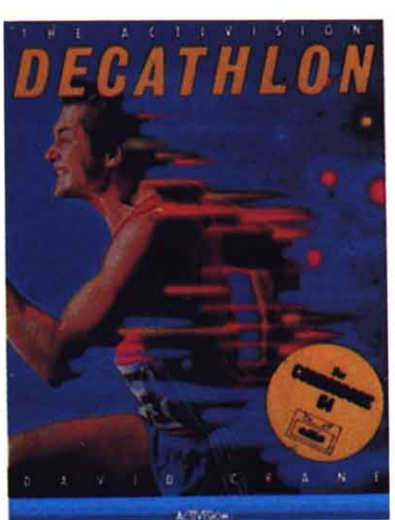


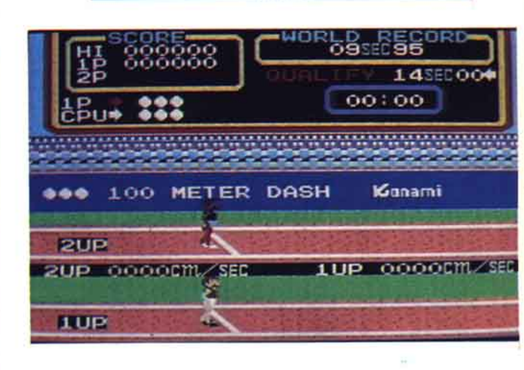
JUEGO/FABRICANTE	PRUEBAS	SISTEMA
DALEY THOMPSON'S DECATHLON **OCEAN**	100 m lisos, salto longitud, lanzamiento peso, salto altura, 400 m lisos, 110 m vallas, disco, pértiga, jabalina, 1500 m lisos	**SPM CMD AMD**
DALEY THOMPSON'S SUPERTEST **OCEAN**	Tiro con pistola, salto trampolín, tirar de la cuerda, slalom gigante, ciclismo, remo, lanzamiento penalties, salto de skí	**SPM CMD AMD**
DALEY THOMPSON'S OLIMPIC CHALLENGE **OCEAN**	Entrenamiento en un gimnasio más las 10 plruebas deldecathlon moderno	**MSX SPM CMD CPM AMD**
SUMMER GAMES I **EPYX**	Salto trampolín, 4×400 relevos, gimnasia, salto con pértiga, 100 m lisos, tiro al plato	**CMD**
SUMMER GAMES II **EPYX**	Ciclismo, 110 m vallas, kayak, triple salto, salto de altura, jabalina, hípica esgrima	**SPM CMD AMD**
WINTER GAMES **EPYX**	Hot-dog, biathlon, salto de skí, patinaje libre, velocidad y artístico, bobsled	**MSX SPM CMD**
WORLD GAMES **EPLYX**	Levantamiento pesos, salto de barriles, salto desde acantilados, slalom, troncos rodantes, rodeo, lanzamiento de troncos, lucha de sumos	**MSX SPM CMD**
CALIFORNIA GAMES **EPYX**	Skate board, surf, flying-disc, bicicross	**MSX SPM CMD**
WESTERN GAMES	PLulso, tiro al bar, baile, ordeñar vacas, escupir tabaco, comilona	**ATARI**
PUB GAMES	Dardos, billar ruso, dominó, futbolín, black jack pócker	**CMD SPM AMD ATARI**

JUEGO/FABRICANTE	PRUEBAS	SISTEMA
STARTING BLOCKS COCKTEL VISION	400 m lisos, 50 cm natación, paracaídismo, salto de ski, ciclismo	CMD AMD
HYPER SPORTS **IMAGINE**	Natación, tiro al plato, potro, tiro con arco triple salto, levantamiento de pesos	AMD LMD SPM
VIDEO OLIMPIC **DINAMIC**	100 m lisos, jabalina, martillo, 100 m vallas, natación	SPM
ACTIVISION DECATHLON **ACTIVISION**	Las 10 pruebas del decathlon moderno	MSX SPM AMD LMD
HYPERSPORTS I **KONAMI**	Salto trampolín, salto caballo, cama elástica, barra	MSX
HYPERSPORTS II **KONAMI**	Tiro al plato, tiro con arco, levantamiento pesos	MSX
HYPERSPORTS III **KONAMI**	Ciclismo, triple salto, curling, salto con pértiga	MSX
TRACK & FIELD KONAMI	100 m lisos, salto longitud, tiro de martillo, 400 m	MSX
TRACK & FIELD II KONAMI	110 m vallas, lanzamiento de jabalina, salto de altura, 1500 m lisos	MSX
ACENA PSYGNOSIS	100 m, salto longitud, lanzamiento peso, jabalina, salto de altura y con pértiga	ATARI









LA TRILOGIA DALEY THOMPSON:

La casa OCEAN ha basado todos sus simuladores de pruebas atléticas en el medalla de oro de Los Angeles 84, el británico, Daley Thompson.

El primero de los programas era una simulación perfecta de la prueba del decathlon, tanto por lo referente a las puntuaciones, como al orden en que se efectuaban las diversas pruebas que componen la especialidad. Además daba la casualidad que en una cara del cassette se encontraban las pruebas que se realizan la primera jornada de dicha competición, y en la segunda cara las pruebas del segundo y último día en que se disputa el decatholn. En definitiva, una simulación casi perfecta, que además iba a compañada de unos buenos gráficos y unos excelentes movimientos del atleta.

SUPERTEST surgió por el éxito obtenido en la primera parte, y en este programa las pruebas ya no sólo son atléticas sino también hay otras de carácter popular como el tiro de penalties.

En el tercer y último juego protagonizado por Daley se volvió a las raíces del programa, al decathlon, y a parte de una mejora gráfica hubo una estratética, ya que el programa se dividía en dos partes: una de competición y otra de entrenamiento y en las dos es necesario dar lo mejor de uno mismo.

HYPERSPORTS y VIDEO OLIMPIC se encuentran en la línea de estos programas. El primero de ellos es muy variado y atractivo, ya que todas las pruebas que en él se realizan son olímpicas, pero de disciplinas muy diferentes. En cambio VIDEO OLIMPIC, primer programa de Dinamic, se centra mucho más en el atletismo.

EPYX: UN TORRENTE DE PROGRAMAS

Epyx es la empresa que más simuladores atléticos ha realizado. Programas como WINTER GAMES, SUMMER GAMES I y II son un alarde de calidad y realismo. Además son quienes han hecho un mayor esfuerzo para que sus programas tuvieran una versión para todos los ordenadores del mercado. Y no acaba ahí la cosa, ya que Epyx es quien encabeza la realización de los programas de juegos alternativos, prueba de ello son WORLD GAMES y CALIFORNIA GAMES.

En el primero además del atractivo del exotismo de las pruebas hay el aliciente de que cada una de éstas se realiza en un país diferente, desde Rusia hasta los EE.UU. y precisamente en las costas del oeste de los EE.UU. es donde se ambientan las competiciones de CALIFORNIA GAMES donde gozaremos del mar, las playas y los circuitos urbanos para realizar nuestros juegos.

LOS CARTUCHOS DE KONAMI

Konami realizó en exclusiva para los MSX los mejores simuladores del sistema, imaginaros que se podría hacer con la segunda generación. Entre la trilogía de HYPERSPORTS y TRACK & FIELD I y II, encontramos pruebas para todos los gustos que van desde el ciclismo hasta el tiro con arco. Pero hay un pequeño problema, la escasez de pruebas que hay en cada cartucho. Para un total de cinco cartuchos tan sólo disponemos de 19 pruebas, a menos de cuatro por cartucho, por lo visto la calidad también tiene su precio.

En HYPERSPORTS se ha buscado la especialización de cada uno de los cartuchos: en el primero nos pasamos todo el rato dando vueltas y más vueltas; en el segundo del tiro al plato pasamos al tiro con arco, y el tercero ya es más compensado, siendo las pruebas más rápidas y entretenidas, sin duda alguna el mejor de los tres.

TRACK & FIELD I y II son muy parecidos, pero a la vez uno complementa al otro. La primera parte es rápida y vibrante, en cambio la segunda nos encontramos con una prueba demasiado larga como es la de los 1.500 m.

LOS JUEGOS ALTERNATIVOS

Aparte de los programas ya comentados de Epyx existen otros dos buenos programas repletos de juegos alternativos: PUB GAMES y WESTERN GAMES.

El primero de ellos, con juegos tan emocionantes como el dominó, el billar ruso, los dardos o el futbolín, todos ellos metidos en un ambiente de taberna llena de humo y espectadores rebosantes de cerveza.

En cambio WESTERN GAMES, como era de suponer, se desarrolla en el viejo y cada vez más lejano oeste. Las pruebas son atrevidas y están bien realizadas, y sobre todo el espíritu de superación y victoria fluye por cada uno de los bites del programa. O ganas o te ganan. Siempre estás compitiendo hasta demostrar tu supremacía sobre todos los demás.



Las pruebas pueden describirse como versiones «deportivas» de los peculiares usos y costumbres del salvaje Far West.

En primer lugar, el forastero debe echar un pulso con el forzudo de turno.

Más tarde, tendrá que demostrar su buena puntería destrozando las existencias de vasos y botellas del bar a balazos, para continuar después marcándose un baile con las chicas del local. Si aún no ha tenido bastante, entonces se le somete a la prueba de «escupir tabaco» y luego a la de ordeñar vacas.

En último lugar viene el torneo de «comilones» en el que deberá enfrentarse al más consumado glotón del estado.

Debido a la extensión del tema sobre los simuladores, el próximo mes continuaremos tratando esta interesante rama de los videojuegos, estudiando otros programas de este tipo, y en especial a los del mundo del motor.

SOFTWARE NACIONAL



MEGANOVA

Los chicos de DINAMIC nos sorprenden con una nueva aventura espacial, llena de acción, reflejos y mucha habilidad, ideal para todos aquellos a los que gustó la primera carga del ya conocido PHANTIS.

Ante todo, y como novedad general, que a partir de ahora van a tener muchos de los programas de DINAMIC (o al menos así lo esperamos), es el número de cargas. Según parece, la doble carga o «dos juegos en uno», afán de superarse, lanzan la triple carga, es decir, tres juegos en uno.

El problema es que el desarrollo del juego es idéntico en las tres cargas, en las que guiamos una nave que, avanzando horizontalmente, deberá eliminar cuantos enemigos se crucen en su camino. Y aquí entran los gustos de cada uno: los que disfrutan matando naves lo encontrarán un gran acierto; los que prefieran variedad, un desacierto.

Pero ya que el juego es así, os explicaremos que la nave que guiamos recibe el nombre de SPROCKET SYSTEM, pilotada por Philipus Sunset, megapiloto interestelar de la confederación TERRA-1, quien ha robado dicha nave al bárbaro imperio DROWHAR. El problema es que Philipus ha de regresar ahora a su base para que su misión tenga éxito, y para ello tendrá que vérselas cara a cara con todo el poderío bélico del imperio, cuyas fuerzas no dudarán un segundo en barrerlo de la faz del sistema.

Como de costumbre, el más bravo luchador de todos los tiempos deberá



La libertad con el agua al cuello. Una visión catastrófica de mi futuro lejano.

RETORNO A TIERRA-UNO

He aquí una detallada descripción de los peligros que encontraremos en las diferentes fases y algunos trucos para superarlos.

MEGANOVA

En la primera fase nos aparecerán naves en dirección frontal y posterior, así como meteoritos que se dirigirán hacia nosotros de derecha a izquierda, transversalmente.

Tras habernos infiltrado en la zona de las plataformas y haberla superado, hay que tener cuidado, pues cuando estemos disparando a la nave nodriza aparecerán por la retaguardia cuatro naves más.

En la siguiente etapa de estas fase, hemos de destruir una serie de misiles teledirigidos, así como a las naves del tipo anterior.

SANMULOC

Tendremos que ceñir el desplazamiento de la nave al centro de la pantalla. Eso sí, realizando una serie de círculos para poder evitar a las naves que nos saldrán por detrás, así como las frontales, que poseen una formación de tipo envolvente.

OTNIREBAL

En esta fase lo que haremos es acelerar y decelar con la misión de superar los escollos que nos presenta el laberinto, así como a las naves que tras habernos superado giran sobre su eje y nos atacan.

Ya en la segunda etapa de esta fase, tendremos que situarnos en el centro de la pantalla y en su inicio, acelerar para evitar a los cañones que nos disparan. Como en la fase anterior, tendremos que ir rotando.

Ya en la tercera fase, inicialmente nos hallaremos en el espacio. En el susodicho, encontraremos a nuestros típicos enemigos.

Tras salir del espacio toparemos con los primeros vestigios de TIERRA-1. Disparad constantemente, pues los enemigos se multiplican como setas en otoño.

TIERRA-1

En esta última fase se combinan todas las anteriores. La máxima consiste en evitar los obstáculos orográficos y a su vez, rotar, evitando las naves traicioneras.

FICHA TECNICA

PASSWORDS PARA MEGANOVA

Segunda fase: 26719
Tercera fase: 1664Ø

Pokes para la versión MSX
POKE 3495Ø,Ø
POKE 46889,255 (vidas)

Con los pokes que a continuación os ofrecemos, tendremos todas las opciones de armas pero quedaremos sin una vida.

POKE 4Ø325,Ø
POKE 4Ø326,Ø
POKE 4Ø327,Ø
POKE 4Ø717,Ø
POKE 4Ø718,Ø
POKE 4Ø719,Ø
POKE 4Ø738,Ø
POKE 4Ø739,Ø
POKE 4Ø740,Ø

Inmune a los disparos enemigos:
POKE POKE 424593,Ø

Insertar estos pokes antes de la línea que nos indique el DEFUSR=40000.

Firma: DINAMIC
Distribuidor: DRO Soft
Sistemas: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y MSX
Formatos: Cinta cassette (875 pts.) y Diskette 3" (1.750 pts.)



asumir el papel de Philipus y demostrar que se halla pletórico de forma y que no hay nave, escuadrón ni imperio capaz de acabar con él mientras no falle la circuitería de su joystick.

Al comenzar el programa se ofrece el típico menú en el que podemos seleccionar joystick o teclado, este último totalmente redefinible, o pasar a la fase siguiente introduciendo el código apropiado.

La primera carga contiene las fases uno y dos. En la fase uno lucharemos en la superficie del planeta MEGANOVA, en la que no pararán de asediarnos las tropas de DROWHAR. Al final de ella accederemos al subterráneo del planeta.

En la segunda fase atravesaremos las columnas SHAN-MULOC. Al final de ella encontraremos la primera de las grandes compuertas, que habremos de destruir con muchos disparos y pocas prisas; aunque parezca indestructible, finalmente cederá ante nuestro arrollador avance.

La segunda carga contiene las fases tres y cuatro.

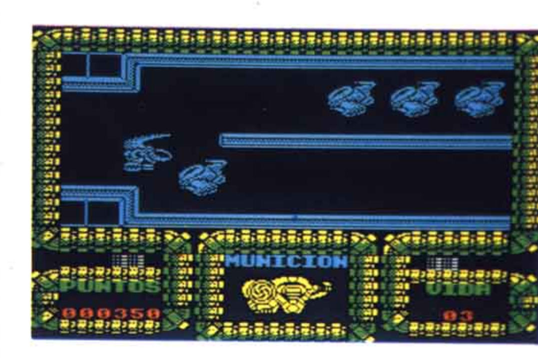
En la tercera nos veremos inmersos en el gran laberinto de OTNIREBAL, plagado de trampas y letales enemigos.

En la cuarta hemos salido del planeta MEGANOVA, recibimos el repentino ataque de un gran navío estelar en el que nos introducimos. Pero cuidado, pues todo él está infectado de peligrosísimas naves que atacan en desbandada.

La tercera carga contiene la quinta y última fase. En ella libraremos la batalla final sobre el propio suelo del planeta TERRA-1. Ni que decir tiene que los enemigos serán más mortíferos que nunca, y que tendremos que aguzar los sentidos al máximo para, al final, llegar a la ansiada base estelar donde nuestra misión se habrá concluido exitosamente.

Si por algo se caracteriza todo este meollo de fases, es por estar realizadas al más puro estilo DINAMIC. Así, los gráficos son más que aceptables, ni muy recargados, ni demasiado sencillos; en su justa medida. Y el sonido, el típico de esta firma, con los tradicionales efectos sonoros: disparos, explosiones, y una melodía que sólo suena cuando aparece el menú.

Deciros para concluir, que podemos incrementar el poder del SPROCKET SYSTEM recogiendo unas cápsulas en forma de círculo giratorio que periódicamente aparecerán en nuestro camino, pero con las que hay que tener mucho cuidado, pues siempre habrá algún enemigo que, consciente de la necesidad de recogerlas, nos sorprenderá a traición con algún disparo. Entre los poderes de estas cápsulas, tenemos:



- Velocidad: Incrementa la velocidad del SPROCKET SYSTEM.
- Disparo-1: Conseguiremos un disparo de fuego que no se detendrá ante nada.
- Escudo: Nos dota de un escudo que repele el fuego enemigo por un tiempo determinado.
- Disparo 2: Dota a la nave de un triple disparo de misiles.
- Vida extra: Incrementará en una el número de vidas disponibles.

Si con todas estas ayudas alcanzamos el final, habremos demostrado que somos los mejores, pero la cosa no habrá hecho más que empezar.

Una información de

MANUEL MARTINEZ

SOFTWARE NACIONAL

THUNDERCATS

UNA AVENTURA FANTASTICA

Tras largos años de duras batallas contra la tribu vecina de los Goulamb, los Thundercats, habían conseguido un armisticio, y la vida del poblado se desarrollaba con absoluta normalidad...

Pero sucedió lo que nadie esperaba. El anciano jefe de los Goulamb murió y su trono fue ocupado por el hechicero del poblado, Kagum, un ser despiadado y traicionero, que mandó a los guerreros Goulamb atacar a sus vecinos bajo la protección de la capa nocturna.

El hechicero consiguió su objetivo principal, la joya más preciada de los Thundercats, y a su paso dejó una estela de horror y muerte.

Pasaron algunos años, repletos de tristeza por la pérdida de la gema en el poblado Thundercat, pero un niño que muy pronto iba a ser reconocido como el libertador, era criado por el mago del poblado, Gan, como así lo llamaban. Un día fue llamado por el jefe del poblado y le dio la orden de recuperar la preciada gema de la fertilidad y vencer a las fuerzas de Kagum con el fin de rescatar a los hermanos presos.

La misión de nuestro protagonista sería la de recorrer los catorce estadios que lo separaban de la gema.

Nosotros, imbuidos en la personalidad de Gan, tendremos que atravesar dichos niveles. Las direcciones irán cambiando, pues unas las haremos de izquierda a derecha mientras que otras a la inversa.

Existen cuatro niveles que podremos recorrer según más nos convenga, estos son: AIR, FIRE, EARTH y WATER. Nuestra puntuación al finalizar cada nivel dependerá de la cantidad de enemigos eliminados, así como del tiempo que nos reste.

Existen varios tipos de enemigos a los que tendremos que vencer de distintas maneras:

- Halcones. Para eliminarlos saltar y ensartarlos con la espada en el aire.
- Enanos con defensa. Deberemos aniquilarlos por la retaguardia.
- Calaveras. Sólo aparecerán en el transcurso de los inicios del juego, siempre y cuando no dispongamos de tiempo.
- Gnomos. Podremos pasar por encima de ellos saltando o bien agachándonos y matándolos.
- Ninjas. Tendremos que tocarlos catorce veces para conseguir eliminarlos. Sólo aparecen en la zona denominada EARTH.
- Entes de las marismas. Los eliminaremos tras su aparición en las charcas, de no hacerlo así podríamos no seguir con vida.

Para aniquilar nuestros enemigos, disponemos de varias armas: la espada, un garrote que dispara bolas de fuego, escudos.

Para conseguirlas algunas veces tendremos que golpear unas canastas; otras nos surgirán del suelo, pues estarán contenidas en las calaveras. También encontraremos en dichos lugares alguna que otra vida extra.

Algunas de las zonas a recorrer, están destinadas al rescate de los Thundercats esclavos. Son tres: TYGRA, WILYKYT y PHANDRO. Pero la posibilidad de rescatar a los compañeros quedaría en agua de borrajas, si perdieras la vida; de ser así pasarías automáticamente a la próxima zona. No es imprescindible el rescate de los Thundercats esclavizados para concluir con éxito el juego.

En la última zona será donde encontraremos la tan preciosa gema, tras eliminar a toda prole de Kagum e incluso a éste.

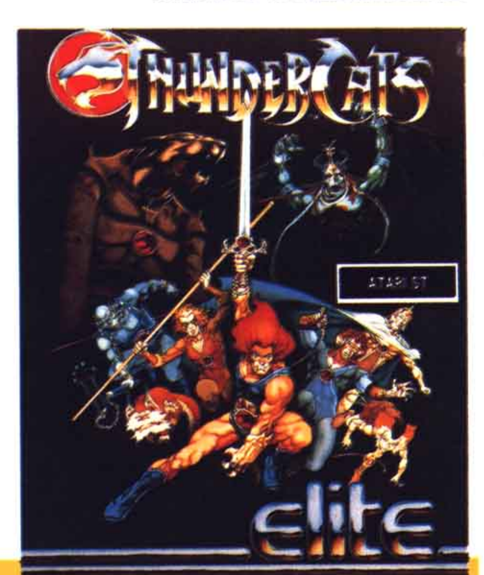
Los gráficos están muy logrados pero lo que se nota a faltar son unos buenos escenarios de fondos. Música y sonido no tienen más relevancia.

En la etapa número 12 del juego nos aparecerán calaveras por doquier, por lo que tendremos que ir lentamente si no queremos acabar con una vida menos.

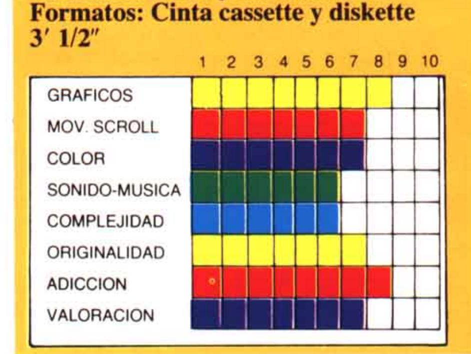
En la última fase, para pasar un saliente que se halla en una de las últimas pantallas sólo podremos pasarlo si vamos a bordo de nuestra nave.

Una información de

DANIEL C. LEPEKHINE



Firma: ELITE
Sistemas: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y ATARI ST
Formatos: Cinta cassette y diskette 3′ 1/2″



POKE 31Ø58,Ø Elimina parcialmente a los enemigos
POKE 33Ø28,Ø
POKE 33Ø29,195 Vidas infinitas
POKE 4Ø37Ø,Ø
POKE 4Ø371,24 Tiempo infinito





LA LEYENDA DE UN HEROE

Hace ya algunos meses este magnífico juego, apareció en el mercado para los sistemas más primigenios como el SPECTRUM y COMMODORE; ahora lo hace también para MSX-2.

Una información de

DANIEL C. LEPEKHINE

Como todos debéis saber, este juego proviene de las máquinas de bar y de salón («coin-op») y está realizado por la compañía TAITO, y claro, esta versión MSX no podía ser menos, ya que ha sido realizada íntegramente por dicha compañía. No sucedió así con los sistemas anteriores, pues en la conversión del programa para éstos, intervino la compañía británica IMAGINE.

Las antiguas tribus pobladoras del ente geográfico donde tuvo el nacimiento de nuestro héroe, tenían un edicto que decía: «Aquel guerrero entre guerreros que venza a los hombres más fuertes del territorio será por derecho rey de la tribu», y un día, Rastan, como todos los jóvenes de la tribu, quiso realizar tan dura prueba. Tras haberla superado con éxito se convirtió en rey.

La ocupación primordial de los componentes de la tribu eran las artes bélicas, por lo que los hombres del poblado pasaban la mayoría de su tiempo en el entrenamiento y conservación de sus instrumentos de batalla, por un posible conflicto con sus vecinos.

Pero Rastan no era sólo un jefe que fuera respetado nada más que por su fortaleza, sino también por su inteligencia.

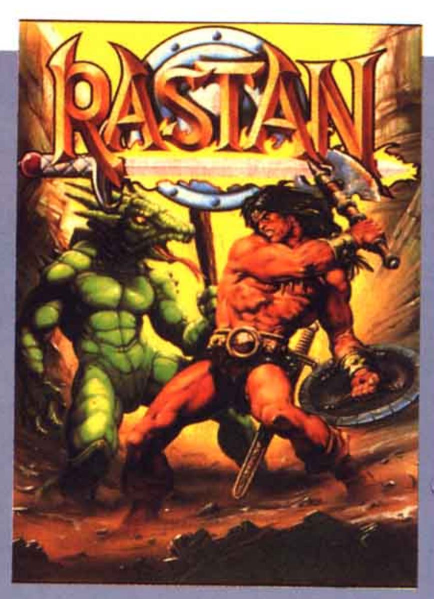
Pero como en todas las historias tenía que salir una nota discordante, Urkuff el hechicero quería recuperar el poder y para ello preparó una conspiración contra Rastan. Éste se enteró de sus planes y lo desterró.

Tras largo tiempo de paz y tranquilidad se volvió a saber de Urkuff, éste con una bandada de monstruos y demonios... Surgió la aventura y tú tendrás que llevarla a buen término.

El juego está seccionado en seis niveles a cual más difícil, y cada uno de éstos está dividido en dos fases.

En la última fase del último nivel, nos tendremos que enfrentar a los malignos poderes del hechicero Urkuff.

En el transcurso de la aventura, a través de sus seis niveles, encontraremos todo tipo de enemigos. Éstos, al fallecer, proporcionarán (de vez en cuando) algún objeto que nos será de gran utilidad, por ejemplo, escudos que servirán de defensa en la lucha cuerpo a cuerpo con nuestros enemigos, pociones mágicas que nos proporcionarán un alza en la barra de energía (total o parcialmente). Pero os advertimos, evitar por todos los medios a vuestro alcance de coger una poción maléfica, pues ésta os restará todas las energías y con ello acabará toda posibilidad de concluir la aventura.



Firma: TAITO CORP.
Sistemas: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST y MSX
Formatos: Cinta cassette, diskette y cartucho megaROM.



POKE 55070 Energía infinita
POKE 55444,0
POKE 55445,0
POKE 55446,0 Vidas infinitas

También podremos hallar en nuestro camino, armas como hachas, o una espada que más que parecerse a una de la Edad de Bronce parece pertenecer a la Guerra de las Galaxias.

El éxito de nuestro triunfo sobre las fuerzas maléficas no sólo dependerá de lo antes mencionado, sino también de saber superar unas zonas que son harto difíciles. Una es aquella en la que tendremos que superar las dificultades orográficas de la zona (las lagunas), y otra una zona que se halla repleta de lava.

Tendremos que tener también mucho cuidado en el correcto manejo de las lianas dispuestas para nuestro transporte.

El juego tiene su inicio en los bosques tenebrosos y concluye en las profundas cavernas, ocupadas por el grueso de las fuerzas del mal.

Una oportunidad que nos ofrece el juego es que una vez conclusas nuestras cinco preciadas vidas, podemos jugar tres veces más en la fase en que nos encontremos, de no superarla lo haríamos en la primera.

El juego tiene una dificultad muy elevada, sus gráficos son excelentes y posee una gran adicción.

Algunos consejillos y truquillos:

En nuestro caminar hallaremos lugares a nuestro parecer imposibles de atravesar. No lo son, sólo cabe realizar lo siguiente:

Primero nos agacharemos y después saltaremos, con ello conseguiremos una mayor altura y así poder continuar con el juego.

Si queremos concluir con éxito cada zona, tendremos que sablear indiscriminadamente a nuestro último agresor, pues parece estar hecho de piedra.

IMPOSSIBLE MISSION II

¡Está aquí! El regreso de Elvin Atombender ha ocurrido. Después de dos años (casi tres para la versión ST) la secuela ha llegado. Ahora la *misión* llegará a ser *imposible* de verdad.



Sólo habilidad y reflejos. Nada de violencia. Armas de fuego excluidas.

Y la historia continúa. Tras haber destruido a gran parte de las fuerzas enemigas y haber obtenido toda la información sobre los planes de defensa, situación geográfica de su armamento, avances tecnológicos, etc., el implacable agente secreto Elvin Atombender vuelve al ataque...

Tras un corto período de descanso, nuestro protagonista va a tener que infiltrarse en las filas enemigas y obtener una serie de códigos que permitirán a su defensa saber cómo están dispuestas las del enemigo.

El cometido de nuestro protagonista, será encontrar, durante el transcurso del juego, todos los códigos de acceso necesarios para poder infiltrarse en el ordenador principal de la fortaleza enemiga, evitando por todos los medios a su alcance un posible choque con los androides custodios de dicha fortificación.

Para terminar con éxito nuestra misión dispondremos de varias ayudas o menús.

El menú principal, aquel que nos aparecerá cada vez que nos encontremos en los pasadizos y ascensores del complejo enemigo, consta de varios dispositivos.

- En el centro-inferior de la pantalla nos aparecerá el mapa de la torre en la que nos hallamos y el de las dos que franquean a ésta, con sus respectivas estancias.
- En el lateral-inferior-izquierdo, unos iconos nos indican en qué torre nos hallamos.
- En el lateral-inferior-derecho, tenemos varios iconos que utilizaremos de la siguiente manera:

* Accederemos al icono que contiene el número del algoritmo del código de acceso a la siguiente torre, pulsando el disparo, dirigiendo la mano hacia éste y disparando de nuevo, entonces nos aparecerá, donde se hallaba situado el mapa, unas casillas que contendrán los dígitos obtenidos de los objetos que hayamos cogido en las estancias. Podremos hallar la combinación que realiza la apertura de la puerta de paso a la próxima torre, moviendo estos dígitos con las flechas que

INTERACCIÓN INTENSIVA

IMPOSSIBLE MISSION II es uno de estos programas de tipo interactivo y manejado por iconos que gustan tanto a personas que ya están verdaderamente hartas de que en el mercado sólo aparezan, con insistente frecuencia, los típicos masacramarcianitos.

El programa está diseñado para que las mentes avispadas disfruten de lo lindo.

Su estructura ha sido dispuesta a base de iconos y por lo tanto nuestro éxito o no, estará basado en el buen uso de éstos, los que en el comentario general han sido expuestos y comentados ampliamente.

La dificultad de llevar a buen término el juego no sólo está en el buen uso de los iconos sino que también, por decirlo así, medir milimétricamente nuestra posición de salto, o bien de ascenso o descenso, mediante las plataformas móviles dispuestas en cada estancia.

Este comentario no es en balde, dado que si no lo observamos podemos perder más de una vida.

Nos olvidamos de comentar que en el transcurso del juego encontraremos algunas cajas fuertes que no podremos abrir. Aconsejamos que si una de éstas no se abre a la primera optéis por dejar de intentarlo ya que será una inútil pérdida de tiempo.

Durante el uso del menú principal observaremos que el tiempo descrito en el reloj que se encuentra encima de los números que nos indican la torre donde nos hayamos, cambiará radicalmente. Esto es debido a una razón, el tiempo del juego y el tiempo del menú son totalmente distintos, ya que disponemos de este último sólo para realizar las operaciones necesarias con los iconos del menú principal y volver a los ascensores y corredizos.

Podemos añadir que el uso continuado del menú principal causará un descenso en dicho valor de tiempo.

Otro de los problemas que encontraremos debido al factor tiempo, es que si permanecemos demasiado tiempo en una estancia, el paso excesivo de éste nos eliminará definitvamente. Para evitarlo haremos lo siguiente: salir de la estancia en que hos hallemos y retornar a ésta tras un breve lapso de tiempo.

Las estancias de cada torre, no serán siempre las mismas ya que están dispuestas de manera aleatoria.

FICHA TECNICA

En las versiones realizadas para SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE, el segundo menú no está planteado a base de iconos, dado que consta de una serie de mensajes. Estos son comparativamente los siguientes:
- **El androide desconectado: ROBOT OFF**
- **La plataforma deslizante: RESET LIFT**
- **La bomba normal: NORMAL BOMB**
- **La bomba de relojería: TIME BOMB**
- **La bombilla en dichas versiones ha sido sustituida por EXTRA TIME que nos permitirá poder estar más tiempo del permitido en una estancia.**

Firma: EPYX-U.S. GOLD
Distribuidor: ERBE Software
Sistemas: SPECTRUM, C-64, AMSTRAD, ATARI ST e IBM PC.
Formatos: Cinta cassette y diskette (3', 3' 1/2 y 5' 1/4).



se encuentran encima del icono al que hemos accedido. Cuando debajo de las casillas nos aparezca la palabra «FOUND» significa que uno o varios de los códigos contenidos en éstas son correctos, no podremos pasar a la próxima torre hasta que en dicho lugar no aparezca la palabra COMPLETE.

* El icono de la cinta, el que se encuentra al lado izquierdo del anterior, nos servirá para grabar posibles conversaciones.
* El icono que contiene la palabra OFF lo utilizaremos para salir de este menú. Si hemos utilizado algún icono tendremos que pulsar el disparo sobre OFF dos veces.

Al menú secundario sólo podremos acceder cuando nos hallemos en las estancias enemigas, y a través de las consolas de ordenador que encontraremos en éstas, nos podremos introducir en dichos ordenadores, situándonos delante de ellos y pulsando arriba. Una vez introducidos aparecerá en el centro de la pantalla, un menú que contiene varios iconos. Éstos son:

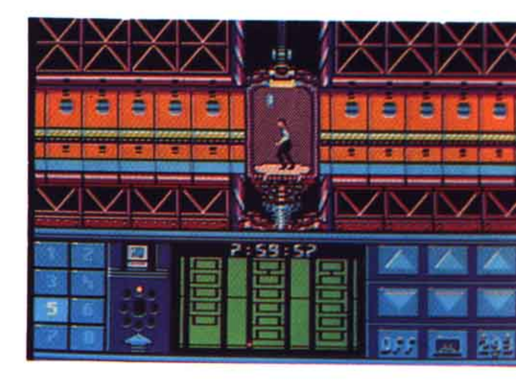
- Un androide desconectado. Esta opción, es muy útil, dado que nos permitirá tener inmóviles a los robots durante un cierto tiempo, lo que nos dará la posibilidad de acceder a lugares a los que antes no podíamos hacerlo. Para usar este icono pulsar izquierda hasta que el número contiguo se encienda.
- Una plataforma de desplazamiento. Como habremos podido observar, cuando utilizamos una plataforma, si no somos lo suficientemente hábiles, no retorna a su antigua posición. Muchas veces necesitaremos que lo haga, para esto sirve este icono. Si no dispusiéramos de esta opción, sólo cabría hacer una cosa, suicidarse. Para acceder a este icono pulsar izquierda hasta que se encienda el número contiguo.
- Parte de una plataforma inmóvil. La utilizaremos para poder coger los objetos que se hallan en una posición en la que sin esta plataforma no podríamos obtener. Para acceder a dicho icono pulsar izquierda tantas veces como sea necesario.
- Bomba normal. Muy útil para reventar cajas fuertes, pero con la dificultad de que tendremos que alejarnos rápidamente de ellas. Para la conclusión del juego no hace falta utilizarla. Accederemos a este icono pulsando dos veces izquierda.
- Bomba de tiempo o de relojería. Sirve para lo mismo que la anterior pero tenemos la posibilidad de apartarnos sin prisa alguna. No es necesario utilizarla para concluir el juego. Para acceder a dicho icono pulsar tres veces derecha.
- Flecha hacia abajo. Cuando entremos en un ordenador por error o bien con el fin de observar los objetos que poseemos, podremos salir de éste pulsando el botón de disparo una vez situados sobre la flecha.

Cuando nos situemos en un icono pulsar el disparo para que la opción sea efectiva.

A continuación os daremos algunos consejillos para poder acabar con éxito la misión:

Intentar que las plataformas a utilizar más tarde, conserven su posición original. ¿Cómo hacerlo? Si el piso sobre el que vais a saltar esta más abajo que la posición en la que quedará la plataforma, pulsar arriba, luego abajo y cuando os halléis más o menos a la altura de dicho piso saltar. Esto también sirve para los casos contrarios.

Los robots que ponen minas, no os matarán, o sea que podréis pasar por delante de ellos sin ningún peligro.



Los robots tipo escavadora los tendréis que evitar saltando por encima de ellos cada vez que se encuentren a la distancia de un hombre, por que de no hacerlo, os tirarían al vacío o bien os enfrentarían contra una mina, etc.

No es necesario pasar todas las estancias, pues podemos pasar al siguiente nivel si disponemos de los códigos de acceso necesarios.

Los gráficos del juego están muy bien logrados y su parecido con la realidad es más que asombrosa, el sonido es, por así decirlo, casi inexistente.

Una información de

DANIEL C. LEPEKHINE

EL PROGRAMA DEL MES

MATERIA Y ANTIMATERIA





En ocasiones, mientras leéis la información que cada mes procuramos proporcionaros acerca del soft y cuando hablamos bien del programa, mencionamos que «su nivel de calidad es comparable al de un KONAMI».

Naturalmente, todos sabemos que esta firma implica calidad asegurada en el programa en cuestión, calidad que utilizamos en la comparación de turno para que os hagáis una idea de ella, pero en el fondo todos, vosotros y nosotros, sabemos que eso «se dice por decir», y que la realidad no llega a tal extremo.

Sin embargo, si a la hora de analizar este programa utilizamos dicha frase, podéis tomárosla al pie de la letra, y os aseguramos que se cumple a rajatabla y con total fiabilidad. Para corroborar este hecho y demostrar que no estamos cotorreando, la mejor publicidad es ver tal programa. Para esto, nos es muy útil el mapa que os adjuntamos, cuya misión es puramente de guía, pero sí las fotos incorporadas.

Como ya imaginaréis, nuestra primera impresión fue de total sorpresa, pues nunca antes habíamos contemplado gráficos tan bellos y atrayentes, tanto en su sencillez de diseño y, a la vez, complejidad, como el colorido, amplio, rico, variado, bien distribuido y, sobre todo, de total magnificencia ante la vista, hasta el punto de podernos recrear con el simple hecho de observarlos, sin necesidad de pasar a la acción propiamente dicha.

A tan esmerados gráficos no les podía faltar un sonido a su altura, y a buen seguro que éste lo está con un repertorio de doce melodías, a cual mejor, todas de agradable oído y muy pegadizas.

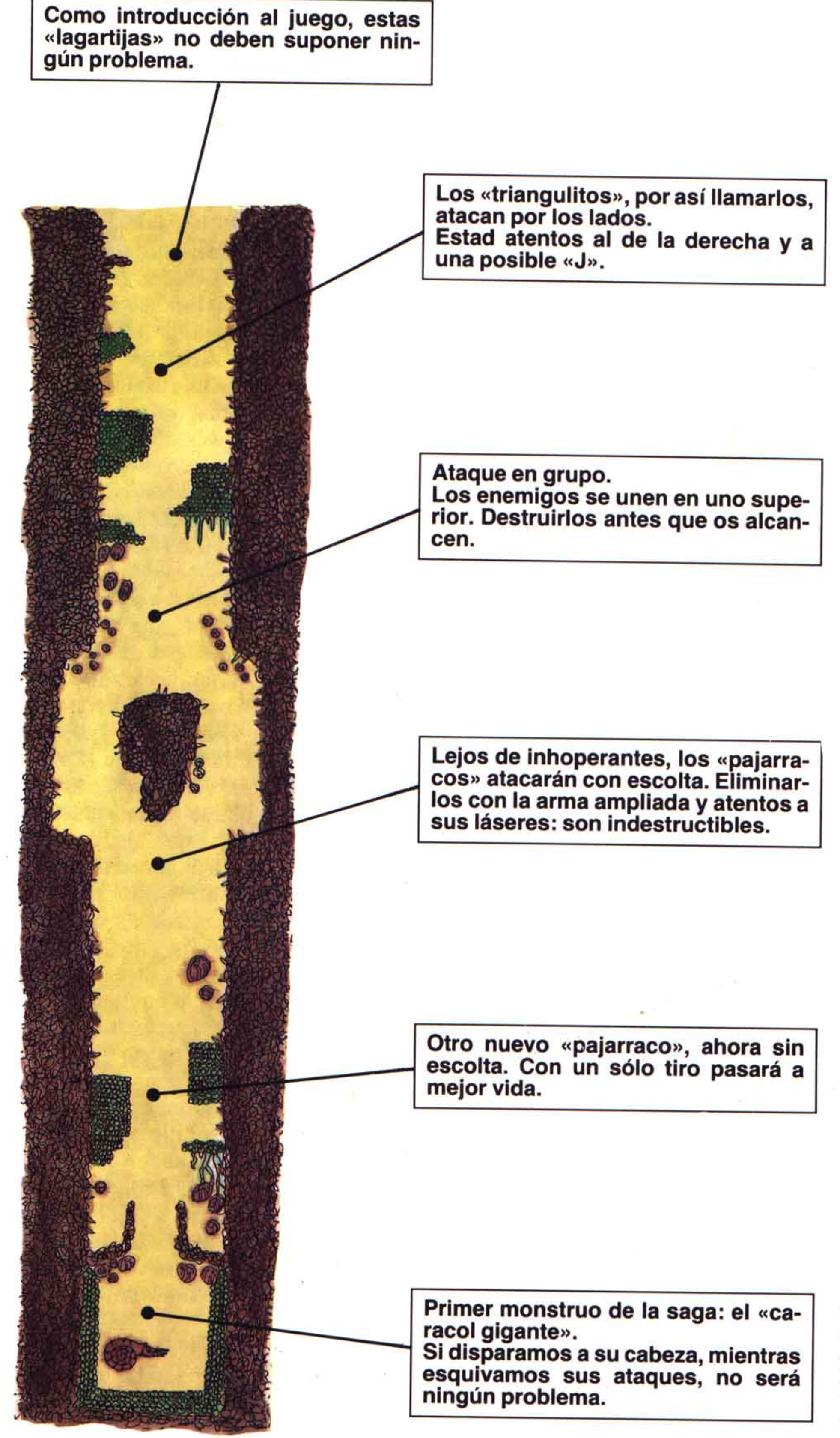
Y, por supuesto, como culminación a tan apetitoso y logrado «cocktail», el juego posee unas increíbles dotes de adicción y, a la vez, un elevado nivel de dificultad, que, unidos a la extrema longevidad de su desarrollo, hará que seamos pocos, muy pocos, los privilegiados que finalmente lo concluyamos, y en seguida que pasemos a su explicación comprenderéis el porqué.

Por si algo faltaba, el programa incorpora una DEMO que sólo podemos catalogar como «alucinante» y en la que mediante unos dibujos realmente fantásticos, se explica paso a paso y con todo detalle (en japonés, claro) el argumento del juego.

Como guinda final, ha sido tal el esmero empleado por los programadores que hasta el argumento resulta de lo más original, sino en su tema si en la ambientación, que llega a entrar incluso en polémica con la religión, pues ésta se centra en los orígenes del mundo y su explicación. Al parecer, antes de la creación del universo coexistían dos fuerzas dominantes: La materia y la anti-materia, fieles antagonistas, como se puede imaginar por el nombre, que no paraban de pelearse. La primera luchaba por la esencia de las cosas, porque todo tuviera un ser, mientras que la segunda lo hacía por llegar al vacío, es decir, el triunfo del no ser (vais captando la idea, ¿no?).

El triunfo final fue para la materia, gracias a lo cual se creó el cosmos y todo lo que hoy es. Sin embargo, y dado que mala hierba nunca muere, en una perdida supernova que atendía al nombre de URD sobrevivió una pequeña dosis de anti-materia, que con

NIVEL I



el tiempo se había ido regenerando a gran velocidad hasta dotar a la estrella de una potente radiación de color bronce que engullía planeta tras planeta, convirtiéndolos en anti-material: El proceso de extinción había comenzado.

Este hecho enganchó a los habitantes del universo desprevenidos, que habían enterrado las armas hacía ya mucho tiempo. Sin embargo, en un reactor nuclear se introdujo un trozo de piel de anti-materia que, gracias a sus condiciones, fue convertido en materia antivida, es decir, un soldado que, además, lucharía contra sus primogénitos.

En seguida surgieron problemas. Por un lado, si descubría su origen corría el peligro de atacarse a sí mismo, autodestruyéndose. Por otro, se desconocía el poder ofensivo de su naturaleza, pudiendo ser su armamento insuficiente.

Como solución a ambas se pensó, para la primera, en mediohumanizar ANDOROGYNUS, para lo cual se le dotó de memoria y conciencia humanas, de modo que pudiera pensar por sí mismo y pudiera realizar tácticas propias sin necesidad de una inteligencia directora.

Como solución a lo segundo, le fue insertado en su propio ser un cañón de gran poder destructivo y alta cadencia de fuego.

Con todo ello, el androide en proceso de humanización partió hacia URD con un propósito muy claro: Destruiría la supernova o perecería en el intento.

El juego se desarrolla mediante un «scroll» vertical hacia arriba, por lo que la acción transcurre hacia abajo, guiando un pequeño muñeco, muy bien diseñado, por toda la pantalla, que sólo puede disparar hacia los lados. El recorrido completo consta de trece niveles o «SHOCKS», estructurados de la siguiente manera:

Los seis primeros son inéditos, correspondiendo a los seis publicados en el mapa. Una vez los hayamos superado y mediante una nueva «demo» de igual calidad que la aparecida al conectar el programa, se nos explica que ANDOROGYNUS ha demostrado su

Comité de bienvenida. Emboscada de la que hay que dar buena y rápida cuenta.

Nuevos invitados al comité: los «pelícanos traga-de-todo».

Tercer invitado: las bombas «puntiagudas». Rebotan por las paredes y nos obsequian con balas. Esquivar y disparar.

Cuarto invitado: los «calamares en su tinta». Recomendamos situarse en la parte inferior de la pantalla, y disparar, para hacerlos a la «plancha». ¡Huuum! Ricos, ¿no os lo parece?

Los «pájaros locos». Atacan en parábola desde abajo y lateralmente. Nos apostamos en la parte izquierda, zona media, y subimos o bajamos, según nos vengan, para destruirlos.

Los «pelícanos» atacan en masa. La pantalla se inunda de balas y estrellitas la ser. La estrategia es situarse en la parte inferior derecha (con barrera) y disparar.

Los «deslizadores asesinos». Correr, sin despegarse de las paredes. Lo mejor es encontrar un saliente y disparar a diestro y siniestro. Es útil llevar el arma ampliada.

Tramo final: «pájaros locos», «deslizadores» y bombas puntiagudas se unen en un último y desesperado intento por liquidarnos. La pantalla se estrecha.

Culminando la pantalla con «aire acuático» está la «superlangosta». Para destruirla disparar un poco más arriba del corazón, en las patitas.

NIVEL II

total autosuficiencia como mente capaz de resolver situaciones, pero se encuentra tan cansado que necesita del rápido transporte por parte de algunas criaturas del planeta a la sala de operaciones, donde su proceso de humanización habrá terminado y se convertirá en una mujer guerrera que, nuevamente, tendrá que recorrer los seis niveles, ahora el doble de difíciles que antes, una vez los habitantes de URD han comprendido su peligrosidad .

Si finalmente superamos los seis niveles, pasaremos al último, el treceavo, totalmente inédito y que no hemos publicado en el mapa por razones de espacio y tiempo (llegar hasta él nos supuso estar toda una tarde machacando el dichoso juego), que, a pesar de su localización es extremadamente fácil (los únicos enemigos serán unos extraños calamares que surgirán desde abajo para desaparecer por arriba, matando por contacto) y cuya única dificultad consiste en el mostruo final, que es doble: El primero será una extraña masa blanca pegada al suelo y dotada de cuatro disparadores, a la que hay que eliminar disparando a tocateja a su inmenso corpachón. Una vez eliminada, aparecerá el mostruo final, que no es sino aquel que apareciera en la segunda foto de la primera «demo», en la que se veía un mostruo extralargo, cada vez má fino, que culminaba con un resplandor en la punta.

Para liquidarlo nos hemos de dejar matar obligatoriamente la primera vez, pues el ojo inferior, que es el objetivo a destruir, estará protegido por una capa de tierra que nos hará imposible llegar hasta él. En cambio, si después de muertos volvemos a llegar hasta él, no habrá tal capa de tierra y, para destruirlo, habremos de, primero, liquidar todos los disparadores del aguijón (extremidad superior), desde arriba hasta abajo, y, a continuación, fusilar como podamos el ojo inferior. Una vez muerto, URD entrará en fase de autodestrucción y su amenaza pasará a la historia, cómo no, con una nueva «demo».

Como veis el juego requiere paciencia, pero os aseguramos que vale la pena terminarlo. Como teclas acceso-

rias a éste, podemos pausarlo mediante F1, continuarlo desde donde nos hemos quedado pulsando F2, cuando aparezca el mensaje de GAME OVER (tecla imprescindible si queremos concluir el juego) y, si somos aficionados a la música, escuchar todo su compendio de melodías pulsando F5 cuando aparezca escrito ANDOROGYNUS en la primera «demo» del programa.

Por último y para que tengáis una idea del poderío ofensivo de nuestro protagonista, aquí va una lista con las armas y accesorios que podemos recoger, y que aparecerán en modo de capsulita por la parte superior de la pantalla, llevando una letra como distintivo:

– NORMAL. Es el arma con la que comenzamos el juego, consistente en una bolita blanca de bajo poder ofensivo. Se puede ampliar a tres ráfagas.

– BIG. Consiste en una bala cuadrada y multicolor cuyo poder es seis veces superior al del NORMAL. Se puede ampliar a tres ráfagas.

– LASER. Es el arma de mayor poder ofensivo y consiste en finas ráfagas horizontales de láser. Se pede ampliar dos veces.

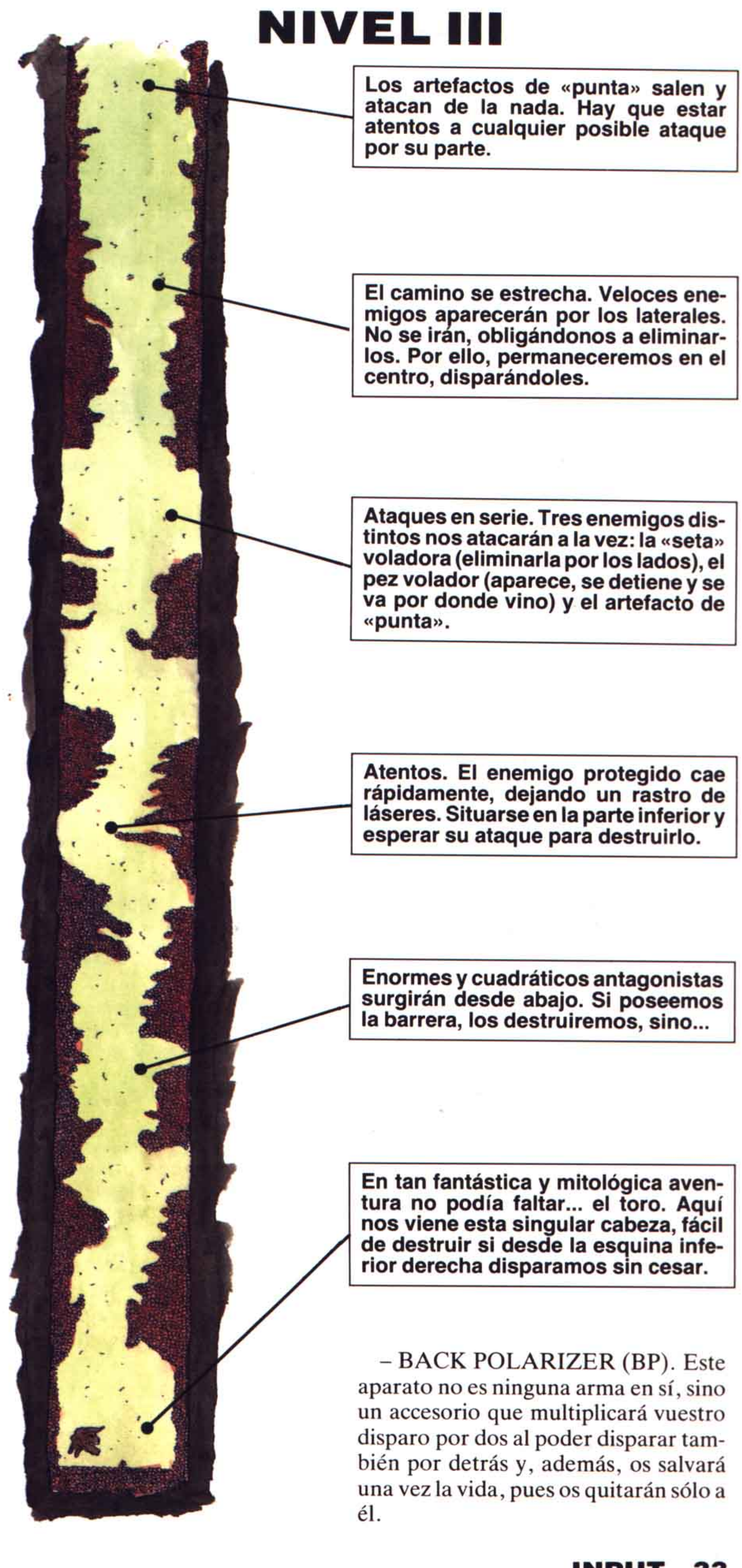
– SPLASH. Su poder no es tan grande como el del BIG, consistiendo en unas gigantescas bolas blancas, pero, ampliada a dos o tres niveles, es lo mejor que podemos llevar, pues las bolas rebotarán en las paredes, inundando toda la pantalla con ellos, con lo que obtendréis un amplio radio de acción.

– DRIVE. Consiste en un pequeño aparato lanzado horizontalmente, que deja balas verticalmente durante su recorrido. No se puede ampliar.

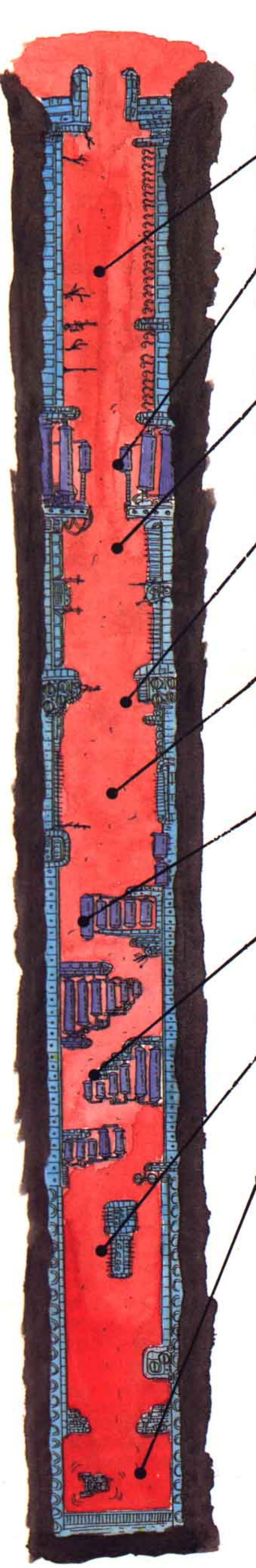
– LEVEL UP (L blanca). Al leer alguna de las armas anteriores, algunos habréis pensado: ¿Qué es eso de que el arma se amplía?

Al conseguir un arma comenzaréis disparando una ráfaga horizontal. Si cogéis una cápsula de éstas, dispararéis dos inclinadas, y si cogéis otra más, tres. Pero no cojáis más, pues volveréis a estar como al principio. Si el arma usada es el láser no dispararéis oblicuamente, pero prolongaréis la longitud de cada ráfaga.

NIVEL III



– BACK POLARIZER (BP). Este aparato no es ninguna arma en sí, sino un accesorio que multiplicará vuestro disparo por dos al poder disparar también por detrás y, además, os salvará una vez la vida, pues os quitarán sólo a él.



NIVEL IV

Un nuevo tipo de «deslizadores» nos da la bienvenida al nivel. Sin problemas.

Primer estrechamiento del camino. Diversos monstruitos nos atacarán desde arriba. Permaneceremos en el centro aguardando su ataque.

El primer ataque marítimo llega de manos de los «champiñones silvestres». Seguimos en el centro esquivando su lluvia de balas.

Atentos a la parte inferior de la pantalla. Nuevamente los monstruos aparecerán raudos y veloces desde abajo, y desaparecerán dejando un láser. Para colmo, una extraña cabeza gigante lo hará por arriba. Resultado: ???

Tramo difícil. Extraños pero veloces monstruos salen desde arriba. La solución consiste en situarse en la parte superior izquierda con un arma potente y no dejar de disparar.

Sin barreras, imposible atravesar este lugar. Si las conservamos, destruiremos todos los deslizadores.

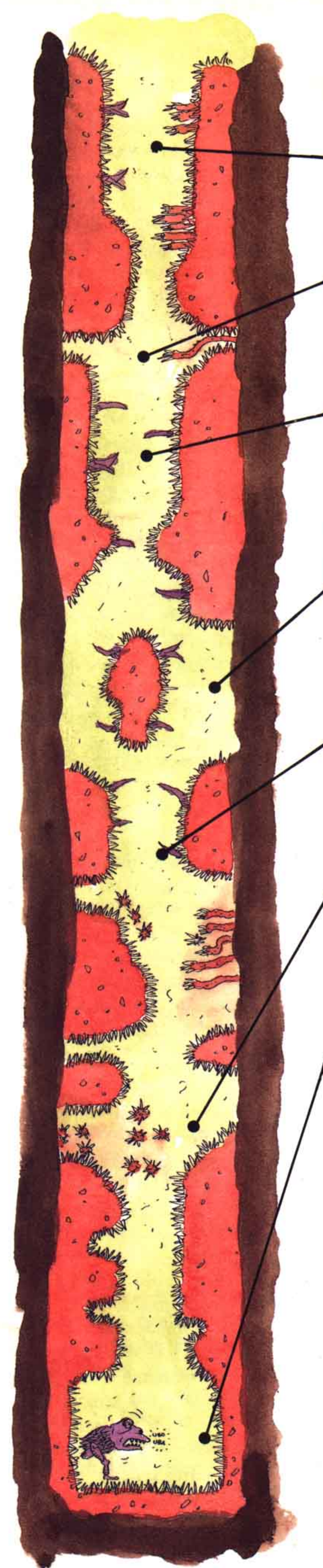
Los «champiñones silvestres» vuelven a la carga, atacando por arriba y abajo simultáneamente. Nos mantendremos en el centro aguardando.

Cabezas gigantes apareceran desde arriba, por lo que permaneceremos en la parte inferior. Imprescindible el láser o la barrera.

El más difícil de todos los monstruos. Situarse en la parte inferior derecha donde sus láseres no nos alcanzarán. Dispararemos sin cesar.

– JET (J). Aumentan nuestra velocidad. Es imprescindible coger dos de ellas para conseguir la maniobrabilidad necesaria para esquivar los ataques enemigos. Cuando os maten siempre os darán una. Procurad cogerla o daos por muertos.

– AUTOSHOT (A). Aumenta la cadencia de fuego, de modo que podéis disparar manteniendo la barra pulsada, con lo que os cansamos menos.



NIV

Bicho
zarán

Oruga
la par
seres.

Prime
(dest
dores
«celul
mane

Peque
dores
«ases
desvia
tral.

Nuevo
«desli
un mo
mo ap

Otra
esta v
sejab
y disp

Este
pira n
con d
parte
tro.



VEL V

nos de desplazamiento horizontal nos lan-
n balas «a reacción». ¡Centrémonos!

gas gigantes aparecerán por los bordes de
ntalla. Sus proyectiles son peligrosos lá-
s.

r «cocktail» del nivel. Cabezas de oruga
ructibles con un sólo disparo), «desliza-
» laterales en forma de mini-orugas, y
loides». La táctica a seguir es la de per-
ecer en el centro sin dejar de disparar.

ueños monstruos al estilo de los «desliza-
s» del NIVEL II, pero aún más mortíferos y
sinos» que aquéllos. Aconsejable tomar la
iación derecha y siempre por la parte cen-

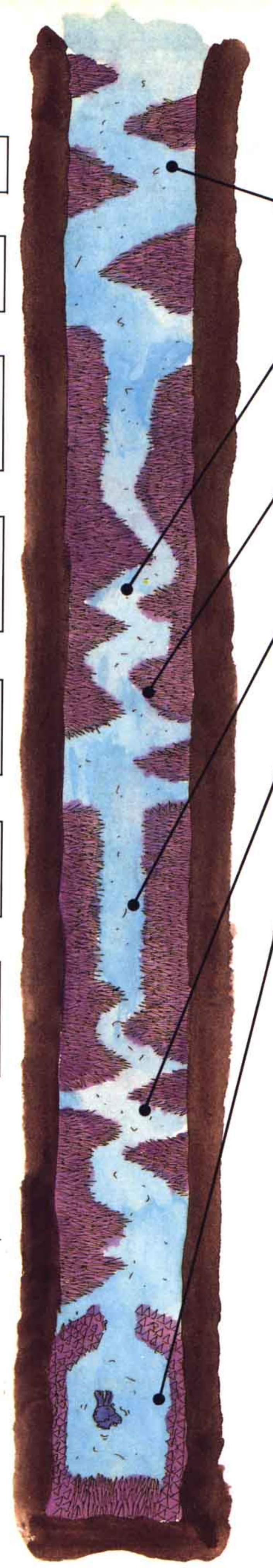
o «cocktail» de pequeños monstruitos,
lizadores» (más agobiantes que nunca) y
onstruo gigante con dos pinzas. Este últi-
parece por debajo, sorprendiéndonos.

ración de agobiantes monstruitos, pero
vez cayendo desde arriba. Es muy acon-
le introducirse en la hoquedad señalada,
parar a destajo contra toda bala enemiga.

extraño «avestruz» acigüeñado, que ins-
más risa que temor, es fácil de destruir,
disparo ampliado, si nos colocamos en la
inferior derecha y disparamos a su ros-

– BARRIER (B). Para hacer a ANDOROGYNUS menos vulnerable posee una barrera de dos bolas que no pararán de girar a su alrededor. Destruirán todo lo que toquen a su paso, por muchos disparos que el enemigo precisase, excepto, claro está, el de final de fase. Cuidadla como vuestra propia carne y consideradla como un segundo yo, pues en el momento en que os la quiten tendréis el 95% de probabilidades de morir antes de que aparezca una de estas cápsulas reponiéndola.

IUP. Recogiéndola obtendremos vida extra.



Paté de «pingüino» en salsa de balas. Todo un comité de bienvenida para el nivel más difícil del juego.

Bolas saltarinas por arriba y por abajo, que dejan una estela de láseres que, a buen seguro, nos costará mucho esquivar. Un enemigo digno del nivel.

Si lo anterior no basta, aquí tenéis los «gusanos de cristal» que, oscilando, no dejarán de disparar. Si poséeis la barrera, usadla a fondo.

Bolas, gusanos, balas, láseres diversos... ¿alguien da más? La dificultad se acrecenta por momentos y los nervios estallan a flor de piel. Rezad lo que sepais.

Más bolas, más balas, más... de todo. ¡Arf! ¡Arf! Habilidad, suerte y mucha, mucha paciencia necesitaremos para superar este tramo. Un consejo, buscad la protección de los huecos.

Extraña anémona cuyos tres ojos (nuestros tres objetivos a destruir) no pararán de «chorrear» balas. Un final muy fácil para un nivel superdifícil.

NIVEL VI

Y hasta aquí el comentario. Hemos procurado poner nuestro granito de arena para ayudaros a concluir este juego. Pero el recorrido es largo y difícil y para concluirlo necesitaréis mucha, mucha paciencia, de modo que sólo lo conseguirá quien realmente se lo proponga. No vamos a negar que a nosotros nos ha costado lo nuestro, pero reconocemos que ha valido la pena y por eso os animamos a que hágais lo mismo; pensad que el juego es difícil, pero no hasta el punto de la imposibilidad, por lo que, si un día os levantáis cansados y con ganas de quedaros en casa, no encontraréis mejor pasatiempos que éste, con el que, a buen seguro, desearéis que los días tuvieran cuarenta y ocho horas. ■





He aquí a un hombre que optó por salir de los barrios bajos la metrópoli y lo consiguió. La vida es una lucha constante y nuestro protagonista no hace más que demostrarlo.

STREET FIGHTER es la conversión a ordenador de la famosa máquina «coin-op» con el mismo nombre. El argumento del programa es acabar con los diez enemigos con los que tendremos que enfrentarnos. Es uno más de los muchos programas que se basan en las artes marciales.

En esta ocasión encarnaremos a **RYU** un personaje que no se arredra ante nada. Deberemos ayudarle a pasar por cada uno de los cinco niveles existentes.

Cuando cargamos el programa podemos acceder directamente sólo a cuatro de éstos. Al quinto sólo podremos llegar habiendo acabado los niveles anteriores.

Los países por los que discurrirá la aventura son: Japón, Estados Unidos, Gran Bretaña, China y Thailandia, siendo esta última la que aparece al acabar las anteriores.

Podremos ejecutar un número de golpes y movimientos que están bastante conseguidos. Veámoslo más detenidamente.

MOVIMIENTOS. Si hacemos la diagonal superior hacia el enemigo saltaremos hacia él, huyendo de éste si lo que hemos pulsado es la diagonal superior del lado contrario de donde se encuentra nuestro contrincante.

Si llevamos el joystick hacia él y disparamos, podemos ejecutar una patada. Si en cambio hemos movido el

Dado que para conseguir el título de campeón del mundo de kárate, lo vamos a tener bastante crudo, a continuación os daremos una serie de consejillos para eliminar a nuestros contrarios:

Cuando nos hallemos en Japón y luchemos contra el poderoso RETSU, nuestra única posibilidad de ganarle será darle contínuamente, saltando y alzando la pierna y después retirándose hacia atrás. Esto lo realizaremos sin darle tregua a nuestro peligroso enemigo.

Tras haber eliminado a RETSU se presentará ante nosotros el otro contrario japonés, GEKI, sólo conseguiremos eliminarlo si estamos ojo avizor durante todo el combate, ya que el juego preferido de nuestro enemigo es desaparecer y aparecer contínuamente.

Ya en Estados Unidos y cuando luchemos contra JOE tendremos que estar alerta por que no nos podemos fiar de dicho contrario, ya que utilizará todas las tretas que pueda para eliminarnos.

En China tendremos que usar distintos tipos de tácticas para vencer a nuestros dos contrincantes. Con el primero tendremos que usar la fuerza por la fuerza, mientras que al segundo lo venceremos mediante el uso de una buena concentración y velocidad de ataque.



Una vez nos encontremos en el Reino Unido y luchemos contra Birdie, nuestra técnica de lucha será evitar contínuamente sus cabezazos e irle masacrando a base de golpes bajos.

El combate de por sí tiene una serie de reglas que deberemos cumplir. Cada uno de dichos combates se realizará en tres asaltos, y aquel participante que gane dos de ellos ganará la pelea. Disponemos de doscientos segundos para poder conseguir eliminar a nuestro contrario.

El fallo principal que le hemos visto al probrama es que no tiene final, dado que el programa está dispuesto de forma cíclica, o sea que una vez conseguido nuestro triunfo, tendremos que volver a empezar.

LOS GRAFICOS. Tal vez pensemos que al ser los gráficos muy parecidos a los de la máquina ya hemos de conformarnos con lo que tenemos aunque debemos ser criticones y hacer notar que hemos visto gráficos muchísimo mejores que los que posee este programa.

LA MUSICA. Sin duda alguna en este apartado el programa tiene su más baja calificación. Parece mentira que en una AMIGA (versión testeada) la música no sea espectacular y que se limite a una sola melodía, no como otros muchos programas que poseen una misiquilla para cada pantalla.

EL MOVIMIENTO. Es lento debido al gran tamaño de los sprites.

EL ADICCION. Os diremos que es uno de los juegos más fáciles de lucha cuando se efectúa el golpe que ya os hemos explicado.

Insertar en el cargador de la cinta original las siguientes líneas:

```
5 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)";Z$
95 IF Z$="S" OR Z$="s"
THEN POKE VAL "43644",BIN
```

FICHA TECNICA

EL SUPERTRUCO. Existe un golpe para acabar fácilmente la aventura. Para hacer esto debemos ejecutar el golpe diagonal inferior al enemigo de turno para que poco a poco le vaya descendiendo la energía. Los programadores no han contado con esta posibilidad y han dejado a todos los contrarios sin la oportunidad de defenderse de nuesto ataque. Además, estando agachados, lo único que puede quitarnos nuestra energía vital es el arma arrojadiza que sólo poseen dos de los diez enemigos. Por lo tanto este juego se merece el título de «superfacilón».

Firma: GO-CAPCOM
Distribuidor: ERBE Software
Sistemas: SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA y ATARI ST
Formatos: Cinta cassette y diskkete 3' 1/2



joystick hacia el lado contrario pegaremos una patada hacia donde se encuentra nuestro enemigo, después daremos una patada al otro lado y volveremos a dar un puntapié hacia el lado donde esté el luchador contrario.

Si escogemos una de las dos diagonales inferiores puede ocurrir lo siguiente: si lo que hemos hecho es una diagonal inferior hacia nuestro contrincante daremos una patada baja. Si hemos movido el joystick hacia la diagonal inferior más alejada del rival dirigiremos una patada baja en dirección a él, dando a continuación otra al lado contrario y volviendo a repetir la primera patada.

Si lo que hemos hecho es torturar el joystick llevándolo hacia abajo y disparando (esto es obligatorio para dar cualquier golpe) **RYU** dará un puñetazo abajo-arriba directo al estómago del contrario.

Para acabar con este apartado, deciros que mientras estemos en pleno salto podremos darle una patada o un puñetazo al villano de turno.

Cada vez que acabemos dos veces con el mismo enemigo pasaremos a otro y después de matar a este otro, llegaremos a una pantalla de BONUS donde deberemos romper el máximo número de ladrillos. A continuación seguiremos con nuestras peripecias en otro país.

LOS ESCENARIOS

JAPON. Los gráficos de esta pantalla son muy buenos, recordándonos al instante los de la máquina «coin-op». En el fondo de la pantalla podemos observar el muro exterior del jardín que rodea el edificio del Shogún de la región. Está claro que no podemos estar tan cerca del jefe de los ninjas sin antes enfrentarnos a un par de los guerreros que están bajo su orden.

El primero que se enfrentará a nosotros es **RETSU**, un enemigo muy fácil de eliminar, que a pesar de todo posee mucha movilidad, recordándonos a un canguro por sus frecuentes saltos. Cuando logre golpearnos, podremos observar que nuestra energía desciende en muy pequeña cantidad. No maneja ningún tipo de arma y es muy fácil acertarle con cualquier movimiento. Un pequeño aperitivo para lo que nos espera.



GEKI. El poseedor de este exótico nombre es un ninja, en el más ortodoxo de los sentidos. Su vestimenta y, sobre todo su puño con garras artificiales, tal vez logre que le temamos, aunque esta sensación durará muy poco al descubrir que es tan fácil como el enemigo anterior. De todas formas, y sin que sirva de precedente es el único enemigo que posee un arma arrojadiza, y que en este caso, son los numerosos shurikens que nos lanzará. Para evitarlos saltaremos por encima de ellos, ya que si nos agachamos, aunque parezcamos estar a salvo, nos levantaremos cuando la estrella pase por encima nuestro. De todas formas, es fácil pasar de pantalla.



ESTADOS UNIDOS. El decorado es un abandonado depósito de ferrocarriles averiados. Al fondo podemos ver los numerosos rascacielos que la ciudad de Nueva York posee. También podemos comprobar el aspecto de los vagones con los numerosos «graffitis» que tienen.

JOE. Este enemigo, que no resalta por su aspecto físico, sin embargo domina a la perfección varios golpes que practicará sin cesar con el objetivo de eliminarnos. Sin duda alguna, el movimiento más espectacular que posee es el golpe de talón que utiliza cuando está cayendo de un salto. También maneja muy bien sus piernas y sus brazos con la aviesa intención antes indicada.

MIKE. Es un saco de músculos que lanza sus puños a una gran velocidad. Cuatro de sus golpes harán que nuestra energía haya bajado por completo de nivel. Estamos seguros de que se trata de MIKE TYSON. Hasta el



nombre encaja. Cuidado con no «encajar» muchos golpes.

GRAN BRETAÑA. Esta vez nos hallamos en una de las múltiples callejuelas de Londres donde podemos meternos en líos. Para que podamos comprobar la veracidad de esta afirmación, los programadores han incluido en el juego a dos personajes británicos, el primero de ellos tradicional en las peleas que allí se desarrollan.

BIRDIE. Con este nombre parecido al del jugador de la NBA, vamos a encontrarnos con otro verdadero gigante, esta vez con tejanos rasgados y una enorme cresta en la cabeza. Nos estamos refiriendo a uno de los genuinos «punks» ingleses. Los movimientos que ejecuta son, en número, bastante pobres y se limitan a tres. El puñetazo con los dos brazos es el que menos hemos de temer. No ocurre lo mismo con su potente puñetazo y el peor de todos, su escalofriante cabezazo que hará que nuestra energía descienda a cero en sólo unos golpes. De todas formas este enemigo como TODOS es fácil de matar con el SUPERGOLPE que más tarde os revelaremos.



EAGLE. Este personaje de aspecto normal posee una particularidad y es que es uno de los pocos rivales poseedores del algún tipo de arma. En este caso se trata de unas simples barras de hierro con las que nos intentará golpear cuando descienda de alguno de sus saltos, o cuando extienda todo su cuerpo dirigiendo las barras hacia sus costados. De todos modos las barras no son arrojadizas por lo que no deberemos temerle.



CHINA. En esta pantalla nos hemos trasladado a una de las muchas calles que posee el país más poblado del mundo. Puede ser una trampa mortal si nos descuidamos, porque a los moradores de este suburbio no les hemos caído muy bien.

LEE. ¡Por fin! tenemos que enfrentarnos a un rival que posee menos estatura que nosotros. Pero para equilibrar un poco las fuerzas, el oriental tiene una gran elasticidad en sus movimientos. Hace bien algunos movimientos y con el que hemos de tener más cuidado es con los puñetazos que da, siendo éstos bastante peligrosos.



GEN. Esta vez hemos de enfrentarnos al viejo sabio que conoce los secretos del kárate a la perfección. Bueno, tal vez no tanto, pues en cuestión de movimientos no anda muy fino. Realiza los golpes normales que ya hemos visto en otros enemigos. Como cualquier otro es muy fácil acabar con él. De todas formas lo mejor es no confiarse.



THAILANDIA. En esta ocasión nos encontramos en ese enigmático país, a punto de acabar nuestra aventura. Como hemos podido observar nuestro recorrido ha sido bastante fácil y aunque parezca mentira la dificultad no va a aumentar en este último escollo por mucho que temamos a los rivales que van a aparecer. Pese al aspecto físico es supersencillo mandarlos al otro barrio.

ADON. Con una estatura bastante elevada y consecuentemente una fuerza considerable, este contrario posee igualmente una extrema movilidad que nos va a demostrar una y otra vez en sus múltiples saltos. En ellos y cual saltimbanqui profesional intentará golpearnos con sus terribles puños o sus fuertes piernas.



Pero creáis lo que creáis, acabar con él es más fácil de lo que puede parecer.

SAGAT. Esta bestia con cuerpo repleto de puro músculo tiene por ambición acabar con nosotros aunque esto no le va a ser nada fácil. Además de sus golpes sangrientos, dispara bolas de fuego que deberemos esquivar de la misma forma que antes hicimos con los shurikens de **GEKI.**



Con esta somera introducción a los rivales podremos tener una idea de la dificultad del programa.

Una información de

GUSTAVO MARTIN





BOMB JACK es uno de estos héroes creados por la imaginación de los programadores de máquinas de bar o salón.
Tras un corto espacio de tiempo fue adaptado para los sistemas de 8 bits (excepto el MSX, claro). Ahora está disponible para los micros de 16 bits.

Pokes para el BOMB JACK
POKE 49984, 0 Vidas infinitas
POKE 52127,201 Inmunidad total
POKE 52327,201 Sin enemigos

Firma: ELITE
Distribuidor: MCM
Sistemas: SPECTRUM, AMSTRAD, C-64, ATARI ST y AMIGA.
Formatos: Cinta cassette y diskette 3'1/2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
MOV. SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	■		
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
SONIDO-MUSICA	■	■	■	■	■	■	■	■		
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■				
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
ADICCION	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
VALORACION	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

LA HISTORIA

Aquella soleada mañana, nuestro héroe se encontraba en su hogar, alejado de todo mundanal ruido, realizando sus ejercicios de puesta a punto, cuando de repente sonó el mensáfono/ .. «RING... RING...»

–«Al habla el presidente. Bomb Jack, nos ha surgido un gran problema.»

–«¿Cuál jefe?»

–«El malvado Stron Cio, jefe de la banda internacional C.A.H.L.D., ha puesto una serie de bombas en los monumentos más importantes de todo el mundo.

»Según nos han informado nuestros agentes secretos, la cantidad es de veinticuatro bombas en cada uno de dichos monumentos.»

–«¿Con qué fin ese malvado ha realizado tan vil acción?»

–«El motivo es el de costumbre y nos ha enviado un cablegrama con el siguiente texto:

»Si en un plazo de 48 horas no me entregan el poder absoluto destruiré todo aquello que representa a la historia del ser humano.»

–«Bien jefe. ¿Pero cuál es el primer monumento que hará explosión?»

–«La pirámide de TOTEM CAMON, situada en una de las vastas y soleadas planicies del desierto africano.»

–«Voy para allá. Hasta ahora.»

EL JUEGO

Nuestro objetivo principal es conseguir la total destrucción de las bombas situadas en cada una de las pantallas.

Dicha desactivación la podemos realizar bien destruyéndolas a medida que se vayan encendiendo una vez hayamos destruido la primera, o bien aleatoriamente.

Si optamos por la primera de las opciones citadas, conseguiremos con ello mayor número de puntos, dado que una vez concluida la pantalla obtendremos la cantidad de cincuenta, treinta, veinte o diez mil puntos; esto dependerá directamente de si hemos desconectado las bombas en su orden correcto, o sea para conseguir la primera puntuación, deberemos desconectar ordenadamente 23 bombas, para la segunda 22 y así sucesivamente.

De optar por destruir las bombas de manera aleatoria no conseguiremos dichos puntos extras.

Por supuesto no solamente tendremos que destruir todas las bombas de cada pantalla, si no que también deberemos evitar por todos los medios a nuestro alcance a nuestros enemigos, éstos son de varios tipos y a continuación los especificamos:

- Arañas. Nos persiguen a través de toda la pantalla hasta darnos caza.
- Los esbirros de Stron Cio. Inicialmente nos aparecerán en la zona superior de la pantalla y se irán dejando caer, una vez en el suelo se moverán de izquierda a derecha o viceversa.
- Ovnis. Al igual que las arañas, intentarán hacernos la vida imposible, pero con la pequeña diferencia de que éstos son más veloces que las anteriormente citadas.

Pero no estamos del todo indefensos frente a tales desmanes. Si no que por el contrario, nuestra ventaja será la rapidez de movimientos sumada a nuestra habilidad. Pero si esto no fuera suficiente, cada cierto tiempo aparecerá en pantalla una letra (P), que se irá desplazando por toda ella, si la cogemos, conseguiremos convertir a nuestros enemigos en alimentos para nuestro incansable héroe.

Durante el transcurso del juego nos irán apareciendo las letras que conforman el nombre de nuestro héroe, si las cogemos y completamos el nombre conseguiremos una vida extra, la lástima es que el número de vidas está limitado sólo a tres.

Existen doce posiciones distintas de las bombas, lo que sí cambiará son los soportes sobre los cuales nos movemos, así como los fondos de las pantallas.

Los gráficos están muy logrados y los fondos están a la par de los anteriores, de la música y el sonido no podemos decir lo mismo pues son más bien escasos.

Podemos asegurar que el programa será la delicia de todos aquellos adictos a los arcades.



KARATE MASTER

Título: KARATE MASTER
Firma: Gremlin Graphics
Distribuid: ERBE Software
Formato(s): Diskette 3′ 1/2
Sistema(s): ATARI ST

KARATE MASTER es uno de los múltiples programas existentes en el mercado de software para ATARI ST que versan sobre artes marciales.

KARATE MASTER es un juego de artes marciales, en el que pueden jugar uno o dos jugadores.

Los movimientos a realizar por cada jugador son los siguientes:

–Con el botón de disparo sin pulsar:

- arriba: saltar.
- abajo: golpear al contrario con patada hacia la derecha.
- derecha: movimiento hacia la misma.
- izquierda: idem hacia la misma.
- arriba-derecha y arriba izquierda: salto hacia la misma posición de la dirección del joystick.
- abajo-izquierda: golpear a la derecha.
- abajo-derecha: agacharse y golpear a la derecha.

–Con el botón de disparo pulsado:

- arriba: saltar y patada al contrario con la derecha.
- abajo: giro a la derecha con patada hacia arriba.
- derecha e izquierda: dar patadas en las susodichas posiciones.
- arriba-derecha: saltar hacia atrás con patada a la derecha.
- arriba-izquierda: girar a la izquierda y patada hacia arriba con la derecha.
- abajo-izquierda: volverse a la izquierda y golpear arriba-izquierda.
- abajo-derecha: patada hacia abajo y golpe a la derecha.

Está muy lograda la pantalla de carga, basada en un abanico oriental de infinidad de colores.

El movimiento es algo lento, pero impresionan los saltos que ejecutan los karatekas, aunque a veces se hacen algo pesados.

Como nota de curiosidad, se podría destacar que el marcador de golpes se desplaza por la parte superior de la pantalla, en plan «demo», lo que proporciona un cierto movimiento a una porción de la misma que normalmente permanece inmóvil. Los gráficos son aceptables aunque en el fondo no están nada mal.

El sonido no es ninguna obra maestra, y sólo aparece al inicio y conclusión del programa. Durante éste, sólo se escuchan los golpes de los luchadores, lo que quizá le da un mayor realismo.





	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
SONIDO-MUSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□





EMPIRE STRIKES BACK

Título: THE EMPIRE STRIKES BACK
Firma: DOMARK
Distribuid: ERBE Software
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST
P.V.P.: 3.900 pts.

–"¡Baooumm! ¡Fiishh! ¡Toong! ¡Aquí Luke! ¡Aquí Luke! ¡Contesten! ¡Contesten!

–"¡Brrrr! ¡Noooo! ¡Corten, corten! ¡No vale, no sale bien! Este actor no sirve para el papel de Luke Skywalker, no sirve.

–"Toc, toc, toc". –Llaman a la puerta del plató.

–"¡Humm! ¿Quién será? ¡Adelante, pase!"

–"¡Hombre pero si es Arnold Sparderieguer! Pasa muchacho, ¿qué quieres?".

–"Estoooo, yoo, quería, uuun paaapeeeliito".

–"Muy bien hombre, sustituirás al que hace de Luke Skywalker".

–"¡Todos a sus puestos! ¡Atención! ¡Rodando! ¡Acción!.

–"¡Baoouumm! ¡Fiisssh! ¡Paioung! ¡Tong! ¡Aquí Luke! ¡Aquí Luke! ¡Contesten! ¡Contesten!"

–"¡Coooorten! ¡Perfecto! ¡Muy bien! ¡Vamos! A comer que ya es la hora. Oye Arnold, una pregunta: ¿cómo lo has hecho tan bien, si ni siquiera te habías mirado el guión?".

–"Es que me he echado muchas partidas al juego de la casa Domark, que se llama EMPIRE STRIKES BACK con mi ATARI ST".

Bueno, al final, la película la rodaron con otro actor, pero seguro que se inspiraron en el juego.

Aquí tenemos la segunda parte de STAR WARS, y francamente sigue siendo tan regular como la primera. Lo único que ha mejorado un poco es la síntesis de voz, pero nada más.

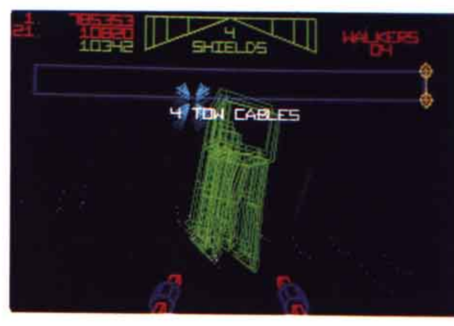
El juego consta de 4 niveles y cada uno más difícil que el anterior.

En el primero, tendremos que luchar en la superficie con un caza contra los "probots" y cada uno que te carges te darán 25 míseros puntos.

En el segundo, lucharás contra los AT-ST walkers y AT-AT walkers y cada uno destruido vale por 50 y 75 dichosos puntos.

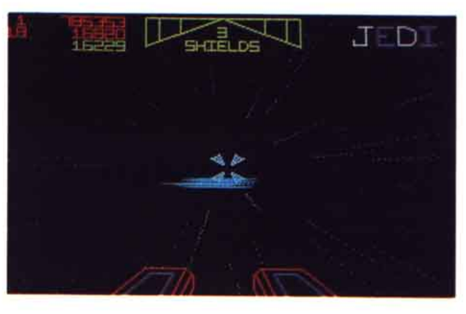
En el tercer nivel, pilotarás disparando contra los cazas enemigos y en el cuarto nivel tendrás que esquivar una lluvia de meteoritos.

En cada nivel, según el número de bichos que destruyas, te darán una letra que forma la palabra JEDI y si consigues las cuatro letras ¡BONUS!.

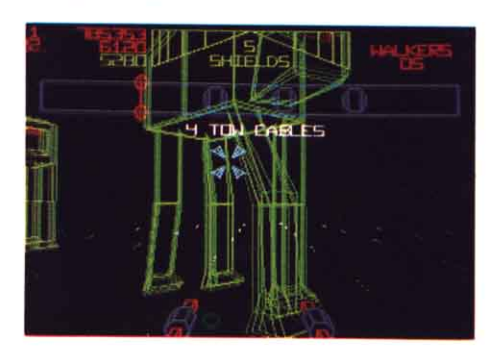


Al completar un nivel te darán 2500, al formar la palabra JEDI 5000 y por los cazas enemigos 100 puntitos.

La casa DOMARK podía haber variado la forma del juego y no hacerlo



igual que la primera parte. En fin un juego algo pobre, aunque a los que les guste lo de naves y tridimensionales les agradará.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

LA CONSOLA NINTENDO: EL SISTEMA QUE ROMPE MOLDES

A lo largo de los números más recientes de INPUT, habéis podido contemplar pequeñas inserciones, bien en forma de anuncio publicitario, bien en pequeños comentarios dispersos, que nada, o muy poco, tenían que ver con MSX, ATARI o AMIGA, habituales temas de nuestras páginas, cuyo contenido aludía íntegramente a un aparato, novedoso en España pero no en el mercado japonés, donde, desde su implantación, se ha consagrado como uno de los más directos rivales del todopoderoso MSX.

¿QUÉ ES Y CUÁLES SON LAS POSIBILIDADES DE LA CONSOLA NINTENDO?

Como corazón director de la orquesta (CPU para los entendidos) la consola posee el potente N-CH Custom, uno de los más sofisticados microprocesadores de ocho bits junto con nuestro archiconocido Z80A. A continuación, y para ayudarle en cuanto a gráficos se refiere, este microprocesador se apoya en otro ejemplar de su especie, que podría ser su hermano gemelo de no ser porque en este último han sido realizadas una serie de cambios en su estructura originaria gracias a la cual el aparato dispone de unas extraordinarias posibilidades gráficas, que permiten desarrollar programas llenos de colorido disponiendo de la más actual y avanzada tecnología en componentes de vídeo.

Por último y dado que la consola funciona exclusivamente con cartuchos ROM, la memoria RAM se limita a 2 Kb, pues todo entendido de la materia también sabe que estos cartuchos, a pesar de su nombre, necesitan un mínimo de memoria RAM para poder funcionar, aunque sea estática, como en este caso, por lo que es totalmente inoperante. Gracias a este sistema de ejecución de programas, quedan eliminados los problemas de carga, a pesar de lo cual, y para conseguir la máxima calidad en sus productos, la propia NINTENDO ha desarrollado unas microfichas de alta tecnología, con la cual creemos casi innecesaria la por supuesto muy razonable actitud de verificar el cartucho en el momento de su adquisición.

Por otro lado, la consola no da lugar a excusas referentes a «pero dónde meto ahora el cartucho este», pudiéndose alojar en menos de un cuarto de metro cuadrado, así como el peso, aproximadamente kilo y medio, que permite transportarla tranquilamente a cualquier lugar, en cualquier momento, como si de la carpeta de los deberes se tratara.

Y no acaba ahí la cosa, porque si ventajas tiene en cuanto a espacio, aún más encontramos a la hora de ponernos «con las manos en la masa». Así, la cantidad de programas disponibles para el sistema es realmente extensa, encontrándose para todos los gustos y estilos, a fin de que toda la familia pueda disfrutar conjuntamente y cada miembro pueda encontrar su programa ideal con el que pasar esos ratos libres que antes no sabía con qué llenar. Por supuesto, la oferta no es limitada, y constantemente aparecen nuevos y mejores programas que aseguren a nuestra habilidad, con unos gráficos brillantes que alcanzan la tridimensionalidad en ocasiones con un efecto increíblemente realista, y un sonido vibrante y pegadizo, que ameniza aún más los ratos de ocio; pero lo que es más importante, en todos ellos, unos más que otros, encontraremos siempre adicción sin límites que nos mantendrá pegada a la pantalla como nunca antes habíamos imaginado, gracias a lo cual podemos pasar horas y horas sentados ante nuestra consola, perdida la noción del tiempo y la mente totalmente en blanco, concentrada únicamente en superar esa prueba que se resiste, todo ello con el sello de múltiples casas japonesas, sin duda los reyes en el arte de la importancia de este mercado en japón, se encuentra KONAMI, que no ha querido desperdiciar una tajada tan provechosa y ya posee títulos para el sistema como TOP GUM o DOUBLE DRIBBLE, que como ya imaginaréis, se encuentran en los primeros puestos en el ranking de ventas japonesas.

Como veis, creemos que las características del aparato son muy interesantes, y para dar buena fe de ello, a continuación os presentamos, como «primera entrega» de lo que a partir de ahora será una selección dedicada a comentar las novedades que para este aparato vayan saliendo, una selección de comentarios de los juegos más espectaculares surgidos hasta la fecha; y dado que no hace falta leer una revista para saber que un juego tiene buenos gráficos y sonido, intentaremos que sean lo más provechoso posibles, a fin de que sus poseedores podáis exprimirlos a tope y sacar el máximo jugo posible.

PUNCH-OUT

En esta redacción, como en cualquier oficina de prensa, constantemente recibimos novedades en lo que a software y hardware se refiere, estamos acostumbrados a recibir, probar, patear y transcribir, a fin de «mascar» un poquito el programa al lector. Pasado esto, el programa pasa a nuestra juegoteca, donde permanecerá mientras el tiempo lo permita y, muy probablemente, termine por oxidarse. Sin embargo, cuando el programa del que ahora os vamos a informar cayó en nuestras manos, os podemos asegurar que no será ésta su forma de morir, sino más bien el exceso de uso. Y es que, desde que entramos en este apa-

sionante mundo que nos permite pasar agradables ratos hemos visto muchos simuladores deportivos, tantos, que nos encontramos en disposición de afirmar, en pleno uso facultativo de razón, que se trata del mejor simulador boxístico habido para un sistema de videojuegos doméstico.

Y la mejor prueba y manera de que algunos de vosotros evitéis pensar que «ya será menos» es precisamente que disfrutéis un rato con él. De este modo os percataréis del brillante grafismo con que ha sido elaborado y la no menos espectacular música, adecuada perfectamente a los requisitos del programa. ¿Qué aún no sabéis de qué va?

Como ya imaginaréis, el juego de boxeo, o lo que es lo mismo, puñetazos indiscriminados a cara y estómago de la más exquisita variedad y potencia, amagos, y todo lo que podéis encontrar en un auténtico combate de boxeo.

El recorrido consta de tres circuitos: menor, mayor y mundial.

En cada uno de ellos comenzaremos desde el puesto más inferior y sucesivamente nos iremos enfrentando a todos los luchadores que lo compongan.



Cuando eliminemos al último, nos proclamaremos campeón del circuito, y pasaremos al siguiente.

Los movimientos que con el protagonista podemos hacer son:

- Puñetazo al vientre: Pulsando los botones rojos.
- Puñetazo al rostro: Pulsando los botones rojos mientras mantenemos pulsado el cursor superior.
- Amago: Pulsando el cursor hacia el lado de amago escogido.
- Protección: Pulsando el cursor inferior.
- Gancho superior o «UPPER-CUT»: Pulsando el cursor superior y el botón de START.

El puñetazo izquierdo es más rápido de ejecución que el diestro, pero resta menos energía al contrario que este último. Por ello, es muy aconsejable la táctica de lanzar un rápido puño izquierdo que deje atontado al contrario, para rematar con la derecha los golpes restantes hasta que vuelva en sí.

Para realizar el «UPPER-CUT», es necesario poseer estrellas, reflejadas en un marcador superior izquierdo. Cada vez que ejecutemos uno se nos restará una, pero también las perderemos cuando nos golpeen. Para obtenerlas hay que propinar ciertos puñetazos al contrario en momentos determinados que casi siempre corresponden a golpes ejecutados justo antes de que él lance su ataque. Para informaros que la tenéis, oiréis un pequeño sonido al tiempo que aparece reflejada ésta en la parte superior.

Pero MAC, como todas las personas, también se cansa. Así que, junto al marcador de estrellas se halla otro de corazones. Estos no son sino la vitalidad de MAC. Comenzará el «round» con un número determinado, que se reducirá en tres al recibir un golpe, y en uno si el adversario para nuestro ataque. Si los perdemos todos, MAC caerá en el agotamiento, encontrándose entonces a expensas del contrario pues estará incapacitado para soltar ningún golpe. En este momento lo único que resta por hacer es esquivar hasta recuperar nuevamente la vitalidad.

El combate consta de tres asaltos de tres minutos cada uno. Para ganar se puede hacer por KO, si después de contar 10 el árbitro, el adversario no consigue levantarse, o por TKO, si tumbamos al adversario tres veces en un mismo asalto. Perderemos si lo anterior nos ocurre a nosotros, y cuando nos tumben, lo mejor es pulsar rápidamente los botones rojos para ayudar a levantarse a MAC. El único problema es que éste solo aguanta que lo tumben tres veces. A la cuarta no habrá manera de ponerlo en pie pues el castigo habrá sido excesivo.

Si concluyen los tres asaltos sin ganador, el combate se decidirá por los puntos acumulados durante éste. Cuanto más hayamos golpeado al adversario, más puntos tendremos.

Entre combate y combate aparecerá una imagen de nuestro protagonista junto a su inseparable DOC LOUIS, que no cesará de animarle mientras pueda. Estad atentos a sus mensajes escritos, pues muchas veces te darán la clave para vencer al contrario de turno. En cambio, desconfiad por completo de los mensajes intimidatorios de éste, que no son sino cobardes carantoñas de alguien que sabe que lo vais a moler a palos.

Por último, si somos derrotados tendremos dos posibilidades más de revancha, pudiendo ser rebajados en el ranking, pero, para no tener que empezar cada vez que concluya una partida, existen unos PASSWORDS que nos permitirán acceder al último circuito en el que hayamos luchado. Para introducirlos hay que seleccionar la opción CONTINUE e ir poniendo los números correspondientes con el cursor. El último de ellos nos permitirá enfrentarnos con MIKE TYSON, pero antes tendremos que vencer a SUPER MACHO MAN, el campeón mundial, que como ya comprobaréis, es un hueso bastante duro de roer.

CONTRINCANTES

Circuito Menor:

– GLASS JOE: Desde París, Francia, nos llega este escuchimirriado luchador al que debieron meter en la WBA por error, pues sus golpes, son lentos y fáciles de esquivar, aunque restan una cantidad de energía considerable gracias a ese particular estilo boxístico francés tan refinado. Podemos golpearle tranquilamente allí donde no esté cubierto, pues tardará en cubrirse. Su golpe más típico es el gancho, del que nos avisará con tiempo sobrado mediante destellos, y si en algún momento de enfado máximo se va hacia atrás podemos propinarle un efectivo golpe al vientre justo cuando avance, que lo tumbará tenga la energía que tenga.

– VON KAISER: Desde Berlín, Alemania, nos llega este veterano boxeador de 42 años y 144 kilos de peso. Resulta igual de fácil que el anterior. Algunos de sus golpes son:

– Puñetazo izquierdo: Lo ejecuta nada más salir. De él os avisa con un destello. Si somos rápidos, podemos darle un golpe en el vientre justo cuando se ilumine, y nos proporcionará una estrella.

– Gancho: Cuando le hayamos dado un buen repaso, se agachará a la vez que deslumbra. Se dispone a lanzar un gancho que hay que esquivar, tras lo cual le podremos dar otra serie de puñetazos.

Por último, si queréis noquearlo fácilmente dadle un «upper-cut» que lo tumbará fácilmente.

– PISTON HONDA: Desde Tokyo, en Japón, llega este luchador de 28 años y 174 kilos de peso. Con él la cosa se comienza a complicar.

Entre sus golpes más característicos se encuentran el puño de izquierda, del que avisa realizando extraños gestos con los ojos, como queriendo decir que es el mejor y un supergancho de derecha, del que también avisa. Por último, también cuando haya recibido lo suyo, puede enfadarse e irse hacia atrás, desplazándose lateralmente, para luego volver y lanzar una rápida serie de puñetazos, de los que tendremos que cubrirnos, pero, con un poco de suerte, podemos darle en el vientre justo al bajar y tumbarlo directamente. Si lo vencemos, nos proclamaremos campeones del circuito menor.

Circuito Mayor

– DON FLAMENCO: Según parece, en Japón todavía creen que en España sólo hay fandango y jolgorio, y sino, qué mejor que ver el nombre del contrincante de nuestro país, que, además, baila una sevillana al ritmo de «Carmen». Por si fuera poco, es el rival más fácil, pues la táctica consiste en, cuando nos incite a pegarle, hacerlo. No le daremos porque se cubrirá y rápidamente nos soltará un supergancho que hay que esquivar, tras lo cual sólo restará comenzar a golpearlo con derecha e izquierda sucesivamente, hasta tumbarlo.

– KING HIPPO: Desde un desconocido lugar del pacífico, las HIPPO ISLANDS, nos llega su rey, un mastodóntico caníbal de peso y edad desconocidos, de esos que imponen respeto. Sin embargo, posee un enorme problema: Su vientre. Éste es tan grande, que le es muy difícil de proteger. Por ello, la táctica a seguir es, inicialmente, esquivar los golpes de puño que nos lanzará y, cuando agite todo el cuerpo, como si temblando estuviera, golpearle el rostro una vez. Entonces se le caerán los pantalones y estará muy ocupado aguantándoselos, tiempo que podemos aprovechar para golpear su vientre una y otra vez. Repitiendo el proceso unas tres veces conseguiremos tumbarlo y, dado su enorme peso, le será imposible levantarse, proclamándonos vencedor.

– GREAT TIGER: Desde Bombay, en la India, nos llega un fakir experto en artes gráficas. Como fakir, es capaz de controlar su sistema nervioso de forma que nuestros golpes le produzcan el menor daño posible. La táctica a seguir es, primero, golpear; él detendrá el golpe e inmediatamente lanzaró otro. Lo esquivamos y rápidamente volvemos a golpear en la cabeza y ahora sí le daremos. Repetimos el proceso hasta que se agache. Entonces comenzará una serie interminable de ganchos. Pero tranquilos, pues basta con irlos esquivando para luego soltar una buena descarga de golpes. El verdadero problema viene cuando se enfada, pues como mago diplomado, es capaz de teletransportarse a gran velocidad por toda la pantalla, siendo difícil entonces localizarlo. Nos hemos de guiar por el sonido, que nos indicará cuándo va a golpear. Nos protegemos y le aguantamos cinco golpes. Entonces se cansará y podremos noquearlo de un solo golpe a la cara.

– BALD BULL: Desde Estambul, Turquía, nos llega este gigantesco adversario, el más pesado (de peso conocido), con sus 298 kilos, y algo de veteranía en lo que a boxeo se refiere, con sus 36 años. Una vez le hemos tomado la medida, no es un adversario excesivamente difícil si tenemos un poco de suerte y no decide enfadarse, pero si llega a tal extremo, la cosa se complica, y mucho.

Primero veamos sus golpes. Para empezar, intentará sorprendernos con un rápido juego de puños cuya única finalidad es confundirnos para posteriormente soltar un puñetazo. Utilizando tal juego como señal, esquivamos el golpe y rápidamente golpeamos dos veces, obteniendo una estrella la segunda vez; repetimos el proceso hasta cuatro veces. Entonces el juego de puños lo hará más rápido. Es un truco para hacernos creer que se trata del golpe anterior, pero en realidad es un supergancho de derecha que conviene esquivar, tras el cual le podremos dar tres puñetazos seguidos. Llegados a este extremo «pasará» por completo de ningún juego de puños y se limitará a agacharse para sorprendernos rápidamente con el gancho anterior. Esquivamos y le zurramos siete puños seguidos, siguiendo el proceso hasta tumbarlo. Hasta aquí todo iría bien, pero, si por desgracia decide enfadarse, se irá hasta el fondo del ring, y desde allí avanzará como si de un caballo al galope se tratara para, finalmente, soltar otro supergancho que, de alcanzarnos, nos tumbará directamente. El problema es que, si lo esquivamos, vuelve al fondo y así seguirá hasta que acabe el round. Este sistema es poco práctico pues suele concluir con victoria por puntos de su parte. La única solución viable es, calculando muy bien, lanzarle un golpe al vientre justo al llegar delante nuestro. Si fallamos, nada impedirá que caigamos a tierra, víctimas de su brutal golpe, pero si acertamos, será él quien ruede por los suelos. Si, después de todo, le vencemos, seremos el campeón del circuito mayor.

PASSWORD: 777 807 3454
CIRCUITO MUNDIAL

– PISTON HONDA: Si pensábais que ya habíais derrotado a este rival, ahora saldréis de vuestro error. Encolerizado por el recuerdo de anteriores luchas, este adversario vuelve a la carga con nuevos y mortíferos golpes: Ahora no será uno sino tres los puños de izquierda que lanzará rápido y seguido siempre previo aviso con los

ojos, para continuar con dos series de ganchos de derecha, también previo aviso para poderlos esquivar. Eso es todo a lo que se reduce, pero no será tan fácil. Como ayudas, cuando al gestibular con los ojos lance el primer golpe, esquivadlo y rápidamente lanzadle dos al rostro; obtendréis sendas estrellas para posteriormente reducir rápidamente su energía con un «upper-cut». También es posible que se enfade y vaya hacia atrás, pero también ahora podéis aprovechar y tumbarlo directamente de un golpe al vientre cuando baje. Si así lo hacéis no tendréis gran problema en eliminarlo.

– SODA POPINSKI: De las frías estepas rusas nos llega este luchador de 237 kilos de peso que hacen idea del tamaño de su complexión muscular y la terrible fuerza de sus golpes. Debido a lo frío de su origen, es un gran aficionado a la bebida, en concreto a la soda, pero no nos dejemos engañar; lejos de ser un borracho, tal pócima es la que le proporciona tan desmesurado poder y destreza. En general le gustan los ganchos, que lanza de dos formas:

– Girando el cuerpo a la izquierda para arremeter con el puño de ese lado.

– Agachándose para levantarse golpeando.

La primera es más lenta y fácil de esquivar, pudiendo darle a continuación cuatro o seis golpes seguidos. Además, siempre que haga este golpe, lo volverá a repetir, cosa que podemos aprovechar para lanzarle un golpe al rostro que, además de impedir el suyo, nos premiará con una estrella.

El segundo es más difícil de esquivar, pero no imposible, y le podremos dar seis golpes seguros. También lo repetirá dos veces y podemos saber que se dispone a hacerlo porque permanecerá un rato vacilando de un lado a otro.

El golpe más difícil, que casi siempre nos da por ser imprevisible (lo lanza cuando le apetece) es una serie de tres puñetazos seguidos de izquierda. Generalmente gruñe a la vez que se desplaza cuando va a ejecutarlo, pero no siempre, de ahí su imprevisibilidad. Visto todo esto, creemos que estáis capacitados para derrotarlo. Esperamos que así sea.

– BALD BULL: Primero fue PISTON HONDA. Ahora será este duro contrincante quien, tras perder el título del Circuito Mayor, nos presente revancha. ¡Y de qué forma! Gracias a un duro y concienzudo entrenamiento, ha conseguido hacerse totalmente inmune a nuestros golpes. Resultado: No se le puede tumbar con el puño corriente ni aún cuando se le acabe la energía, pues ésta volverá a reponerse. Solución: Sólo se le puede tumbar de dos formas:

– Mediante un «upper-cut» cuando su energía esté en las últimas, pues este golpe es demasiado duro para su rostro.

– Mediante un puñetazo al vientre justo cuando se presente en nuestras narices después de haberse mosqueado y largarse al fondo de la pista.



La primera suele ser la más usada. Para conseguir las estrellas, habremos de golpearle en el rostro cuando, con sus puños, nos incite a hacerlo. Esto suele ocurrir nada más levantarse después de haberlo tumbado, y en ocasiones intercaladas entre las series de golpes. Por lo demás, la táctica a seguir es exactamente la misma que la primera vez, pues no variará sus movimientos. Como último detalle, advertir que, si se enfada, se irá una vez al fondo de la pista y, si le esquivamos, la próxima se quedará en mitad de recorrido, a fin de desconcentrar nuestros cálculos sobre el momento en que soltarle el puñetazo. Como siempre, todo es cuestión de acostumbrarse.

– DON FLAMENCO: Sí, sí, así es. Si la primera vez este contrincante no fue ni eso, ahora su dificultad aumenta notablemente, y es que, como bien decían los romanos, España fue el primer país invadido, y el último conquistado.

Para empezar, nos lanzará un golpe de izquierda muy peligroso, del que avisa echando ambos puños hacia atrás. Si lo esquivamos podremos golpearle cuatro veces seguidas en el rostro. Dicho golpe lo repetirá tres veces. A la cuarta nos sorprenderá con su terrible gancho de derecha, pero, sabedores de que se dispone a ejecutarlo, podemos darle un rápido golpe de izquierda en el rostro y, además de impedir que propine tal golpe, obtendremos una útil estrella.

Así andará la cosa hasta que, llegado un momento, decida provocarnos como antaño hiciera. No valdrá ahora el truco que entonces empleamos y nos veremos obligados a golpearle, hasta que, en algún momento, decida soltar el gancho. Lo esquivamos y le golpeamos una larga serie de veces en la cabeza, que será mayor cuanto más rápido lo hagamos. Y así seguirá el panorama hasta que, cansado, decida dejar de provocar y volver al antiguo golpe de izquierda seguido de gancho de derecha, sólo que ahora la serie no será la misma que al principio, sino totalmente aleatoria, radicando ahí la, que creemos, única dificultad de este contrincante.

– Mr SANDMAN: Si impresionante había sido el aspecto de algunos de los contrincantes hasta ahora aparecidos, aterrador se puede calificar el de este negro descendiente de esclavos afincado en los USA, que se hizo boxeador aprovechando sus cualidades físicas: 284 kilos de músculos consistente en una rápida serie de tres ganchos superdevastadores que, con sólo dos de ellos, nos tumbará. Pero vayamos al combate.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Y en el próximo número, que saldrá puntualmente en enero, tendréis una agradable sorpresa...

Continuaremos con el especial Nintendo, explicando todas sus características técnicas y lúdicas. ¡Adiós!

LA DIRECCIÓN

Wizard's Lair

BUSCANDO LA ESFINGE

Paseando distraídamente por las calles de un viejo barrio situado en los arrabales de El Cairo, entré en una librería. Su aspecto a primera vista era bastante lúgubre, más aún diría yo, tétrico. Sus estantes aparecían repletos de libros, sus tapas denotaban una antigüedad incalculable. Uno de ellos llamó mi atención, en el lomo, impreso en caracteres árabes, pude traducir el siguiente título: «Leyenda y realidad de la esfinge de Wizard's Lair.»

Fue tal mi interés como arqueólogo, por dicho ejemplar, que no dudé en adquirir tan valioso volumen. Este podría representar una gran ayuda para el progreso de mis investigaciones. Tal vez si hubiera sabido la cantidad de problemas que me reportaría su lectura, no habría entreabierto sus páginas.

No. Mi interés por dilucidar los misterios que escondía era tal, que me entregué apasionadamente a su lectura. En su inicio, el libro narraba las desventuras de un arqueólogo eslavo en la búsqueda de una conexión entre el continente africano y el americano.

Era tal la realidad descriptiva del narrador, que me subyugó e indujo a seguir las pautas del protagonista, pero eso sí, no dudé ni por un momento en adoptar mis precauciones. Según los informes que obtuve de la lectura, tenía que ser portador en el transcurso de mi viaje de una serie de objetos, éstos eran: diamantes, 4 anillos tallados sobre precioso metal, 4 llaves y 4 pócimas cuya fórmula magistral encontré en un papel que parecía haber sido marca de lectura.

Los enemigos serían, según narraba el texto, de varios tipos.

Bichos semejantes a sanguijuelas que aspiraban toda la energía.

La muerte y el guerrero que nos darán una muerte fulminante.

Los **antiguos** eran cadáveres que custodiaban aquellos parajes. El simple contacto con dichos custodios provocaría una muerte instantánea.

Para defendernos de los ataques enemigos, disponemos de dos armas: las hachas y el escudo de fuerza (representado por un yelmo parpadeante). También podemos obtener unas alas para ir más deprisa en nuestros desplazamientos.

La aventura se desarrolla en siete niveles, desplazándonos a cualquiera de ellos en el momento que lo deseemos, y recordad, cada vez que franqueemos una puerta, bien sea oval, rectangular o pentagonal, perderemos un anillo, una llave o un diamante, por dicha razón tendremos que coger cada objeto encontrado en nuestro camino.

NIVEL 1

En este nivel tendremos que realizar los siguientes pasos, una vez situados en la primera pantalla franquearemos las siguientes puertas por este orden: puerta oval izquierda, puerta cerrada izquierda, puerta cerrada izquierda, puerta cerrada inferior, puerta abierta izquierda, puerta izquierda rectangular, puerta abierta izquierda, puerta oval inferior, puerta abierta inferior, puerta abierta inferior, puerta abierta superior derecha, puerta izquierda oval. Nos introducimos en el árbol por una puerta falsa, franqueando la puerta superior abierta, puerta abierta izquierda. Retrocedemos hasta donde el río acaba en cas-





PUERTA FALSA

TELETRANSPORTADOR

SALIDA

NIVEL I

PASSWORD:

en SPECTRUM
SPECO
en MSX
CAIVE

cada y proseguimos de la siguiente manera: puerta cerrada izquierda, puerta abierta izquierda, no cogemos la cruz y proseguimos puerta cerrada izquierda, puerta abierta superior, puerta rectangular inferior, puerta pentagonal derecha. Retrocedemos hasta la pantalla donde el río sufre una ruptura, y cruzamos la puerta cerrada izquierda, puerta izquierda cerrada, puerta rectangular inferior, no cogemos el ascensor y volvemos a la puerta anterior. Nos dirigimos hacia la puerta superior abierta, cogemos la cruz y rápidamente vamos a la puerta superior abierta y pasamos por encima de las serpientes. Después continuamos por la puerta oval superior, nos introducimos en la chimenea y penetramos en la puerta inferior cerrada, puerta pentagonal inferior, puerta inferior abierta, puerta abierta derecha. Retrocedemos sobre nuestros pasos dos pantallas, y franqueamos la puerta cerrada izquierda. Aparecemos tras un árbol. Seguimos por la puerta cerrada derecha, retrocedemos por la misma, puerta superior cerrada, puerta izquierda abierta, retrocedemos de nuevo, puerta superior abierta, puerta abierta izquierda, puerta rectangular superior, puerta superior cerrada, puerta inferior abierta, puerta derecha abierta, puerta cerrada derecha, puerta cerrada derecha, puerta abierta inferior, puerta cerrada izquierda. Retrocedemos hasta la pantalla del pozo (dos pantallas atrás). Seguimos con puerta abierta derecha, puerta falsa derecha entre (dos armaduras), nos metemos en el teletransportador e introducimos el código de acceso al segundo nivel.



NIVEL II

NIVEL 2

Apareceremos en una pantalla que tiene un ascensor y pasaremos por las siguientes puertas: puerta abierta inferior, puerta abierta derecha, puerta superior abierta, puerta abierta derecha, puerta inferior abierta, puerta abierta derecha, puerta superior cerrada, puerta oval superior, puerta cerrada izquierda, puerta rectangular superior, puerta falsa derecha, puerta inferior abierta. Retrocedemos a la pantalla anterior, puerta superior abierta, puerta superior cerrada, puerta pentagonal inferior, puerta cerrada izquierda, puerta cerrada izquierda, puerta inferior cerrada, retrocedemos a la pantalla anterior, la del árbol, y nos introducimos en éste, atravesando posteriormente las siguientes puertas: puerta inferior abierta, retrocedemos a la pantalla anterior a través de la chimenea, puerta abierta derecha, puerta superior abierta, retrocedemos a la pantalla anterior, puerta cerrada derecha, puerta cerrada superior, puerta abierta superior, puerta abierta izquierda, puerta oval superior (cualquiera de las dos), retrocedemos a la pantalla anterior, puerta abierta izquierda, cogemos la cruz y rápidamente, puerta inferior abierta, y pasamos por encima de las serpientes, puerta inferior abierta, cogemos el ascensor y hacia el nivel próximo.

PASSWORD:

en SPECTRUM:
CONCA
en MSX:
HAWLO



No te pierdas los nuevos MEGA-ROM

¡PURA DINAMITA

SERMA SOFTWARE

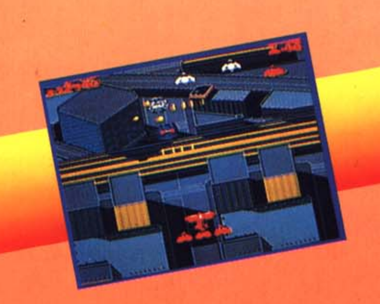
Francisco Iglesias, 17
28038 MADRID
Telefono 433 19 16
FAX 552 21 62

SCRAMBLE FORMATION

Por fin, en tu ordenador uno de los mayores éxitos de TAITO. Ponte a los mandos del más sofisticado caza de combate y destruye a los invasores alienígenas sobre los rascacielos de Tokio.













DISTRIBUIDORE
GALICIA-ASTURIAS-
Reberto Prego Fuentes
San Andrés, 135, 9
15003 La Coruña Tel. (981
ANDALUCIA ORIEN
P.M.V
Ing. de La Torre Ac
Edificio Arcadia,
MALAGA Tel. (952) 28

FANTASM SOLDIER

Usa el poder mágico de tu espada en lucha contra las hordas de BIG CHARA y consigue recuperar las joyas sagradas del trono.

ANDOROGYNUS

Ante los ojos del más poderoso ser jamás creado por el hombre, se abre la espeluznante visión de un mundo anti-materia...



AMERICAN TRUCK

La NASA te ha elegido para pilotar, a 200 Km/h., un formidable camión blindado de 18 ruedas. Superando multitud de obstáculos, deberás llevar a su destino los planos secretos del arma definitiva...



TITULO	SISTEMA	PRECIO
FANTASM SOLDIER	MSX-1	5.230
SCRAMBLE FORMATION	MSX-2	5.600
AMERICAN TRUCK	MSX-1	5.230
VAXOL	MSX-1	5.600
BASTARD	DISCO MSX-2	5.600
ANDOROGYNUS	MSX-2	5.600
GOLVELLIUS	MSX-1	5.600
TRITORN	MSX-1	5.230
GUARDICS	MSX-1	5.230
CROSS BLAIM	MSX-1	5.230
MIRAI	MSX-1	5.230
GARYUO KING	MSX-2	5.600
DEEP FOREST	MSX-2	5.600
SUPER TRITORN	MSX-2	5.600

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A NDS SHOP. BRAVO MURILLO, 45. 28015 MADRID.

TITULO: ____________ SISTEMA: ____________ REVISTA: ____________
NOMBRE Y APELLIDOS: ____________ DIRECCION: ____________
POBLACION: ____________ PROVINCIA: ____________
COD. POSTAL: ____________ TEL.: ____________ FORMA DE PAGO: TALON BANCARIO □ CONTRARREEMBOLSO □



PASSWORD:

en SPECTRUM:
TEMPI
en MSX:
CRYPT

NIVEL 3

Una vez situados en la pantalla del ascensor, realizaremos los siguientes pasos: puerta oval inferior, puerta inferior abierta, puerta abierta izquierda, puerta pentagonal inferior, no cogemos la cruz, puerta abierta derecha, puerta abierta derecha, cogemos la cruz, puerta pentagonal superior (pasamos por encima de las serpientes), puerta abierta derecha, puerta superior abierta, puerta abierta derecha, retrocedemos a la pantalla anterior, puerta falsa izquierda, puerta oval izquierda, puerta oval izquierda, puerta falsa izquierda (situada entre las dos armaduras), puerta abierta izquierda, puerta superior abierta, puerta rectangular superior, puerta abierta derecha, puerta superior abierta, puerta pentagonal derecha, puerta abierta superior, puerta abierta derecha, puerta abierta derecha, puerta abierta inferior, puerta abierta derecha, puerta pentagonal inferior, puerta abierta inferior, puerta abierta derecha, retrocedemos a la pantalla anterior, puerta inferior cerrada, puerta falsa izquierda, puerta abierta superior, puerta rectangular izquierda, puerta rectangular izquierda, puerta superior cerrada, puerta rectangular derecha, nos introducimos en la chimenea, puerta abierta inferior, puerta rectangular derecha, y nos introducimos en el ascensor hacia la próxima etapa.



NIVEL 4

Ya situados en la pantalla del ascensor realizaremos los siguientes pasos: puerta pentagonal izquierda, puerta rectangular superior, puerta superior abierta, retrocedemos dos pantallas, puerta falsa inferior, puerta abierta derecha, puerta cerrada derecha, puerta abierta derecha, retrocedemos por puerta izquierda abierta, puerta izquierda cerrada, puerta falsa izquierda, puerta abierta izquierda, puerta abierta superior, retrocedemos a la pantalla de abajo y franqueamos puerta pentagonal izquierda, puerta abierta izquierda, puerta falsa inferior izquierda (rodeando el lago), puerta inferior abierta, puerta oval inferior, puerta izquierda pentagonal, puerta superior abierta, retrocedemos a la pantalla anterior, puerta inferior abierta, puerta cerrada derecha, puerta cerrada derecha, puerta superior abierta (cuidado con el pozo de transporte que se encuentra detrás de esta puerta), puerta falsa superior, puerta rectangular izquierda, puerta superior abierta, puerta abierta superior, puerta abierta derecha, puerta pentagonal derecha, puerta abierta inferior, puerta cerrada derecha, puerta cerrada derecha, esperamos ahora que la puerta se abra de nuevo, cogemos la cruz y pasamos por encima de las serpientes, franqueamos, puerta oval inferior (no cogemos la cruz de esta pantalla), puerta pentagonal inferior y atrapamos el ascensor que nos conducirá al siguiente laberinto.

SPECTRUM:

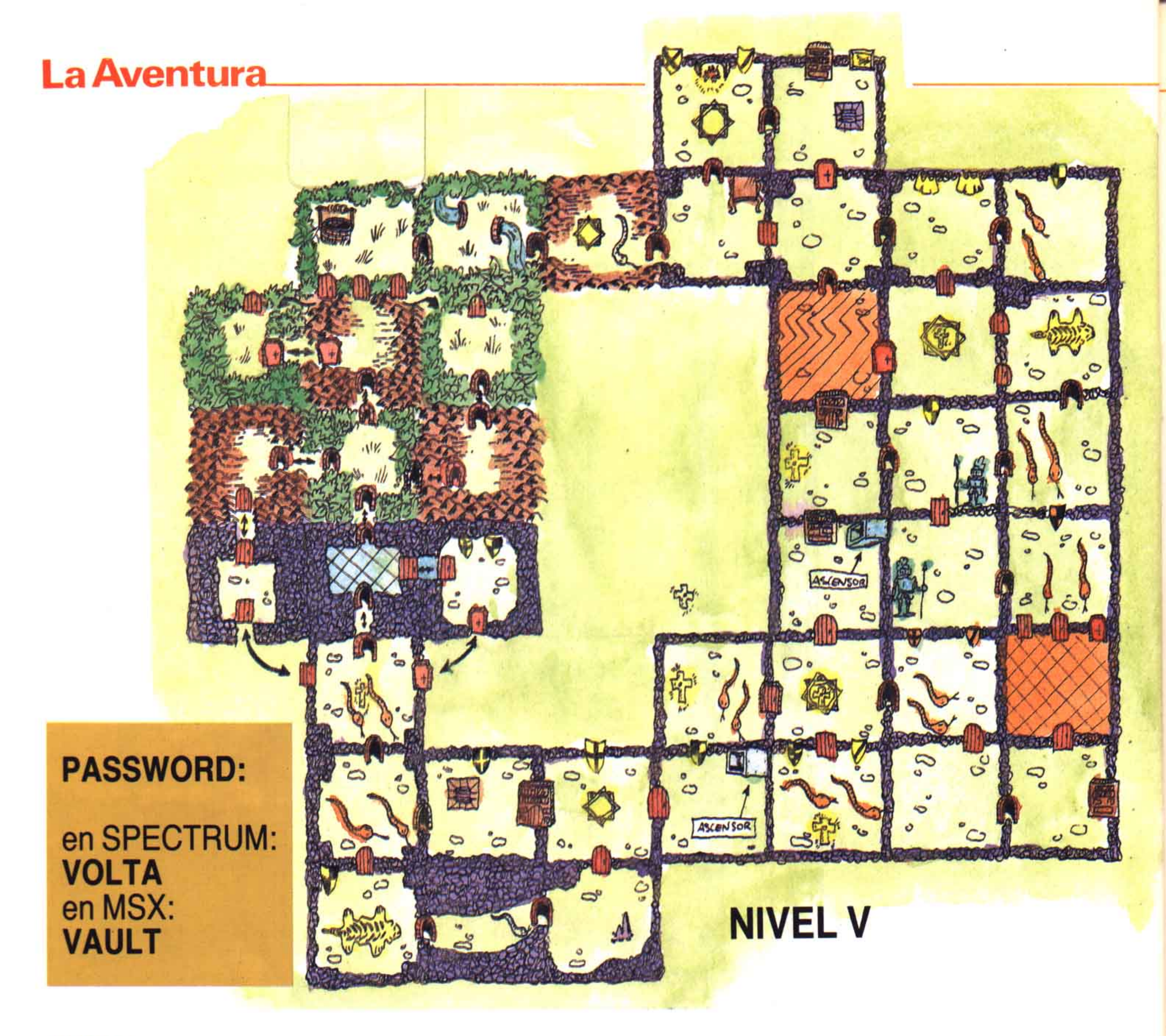
ELIMINAR ENEMIGOS
POKE 49251, 2Ø1

NIVEL IV

ASCENSOR
FALSAS
FALSA
FALSAS
ASCENSOR

PASSWORD:

en SPECTRUM:
CELLA
en MSX:
DUNGN



PASSWORD:

en SPECTRUM:
VOLTA
en MSX:
VAULT

NIVEL 5

Cuando nos encontremos en la pantalla del ascensor realizaremos los siguientes pasos: puerta oval inferior, coger la cruz, puerta rectangular inferior, pasar por encima de las serpientes, coger la cruz, volver rápidamente a la pantalla anterior, puerta pentagonal izquierda, pasar por encima de las serpientes y coger la cruz, rápidamente dirigirse a la pantalla anterior, puerta abierta derecha y pasar por encima de las serpientes. Una vez en esta pantalla franquearemos puerta cerrada inferior, puerta abierta derecha, puerta cerrada superior, puerta oval superior, puerta oval inferior, puerta rectangular superior, puerta abierta izquierda, puerta rectangular superior, puerta abierta izquierda (no cogemos la cruz), puerta de armario superior (falsa), puerta pentagonal derecha, puerta cerrada derecha (cualquiera de las dos), puerta inferior cerrada, retrocedemos dos pantallas y cogemos la cruz, puerta oval superior, puerta abierta derecha, pasamos por encima de las serpientes y volvemos a hacerlo para salir por la misma puerta, puerta abierta izquierda, puerta cuadrada izquierda, puerta cerrada superior, puerta inferior cerrada, puerta abierta izquierda, puerta abierta izquierda, puerta abierta izquierda, puerta inferior derecha cerrada, puerta inferior abierta, puerta derecha abierta, puerta superior abierta, puerta superior cerrada, puerta inferior izquierda cerrada, puerta cerrada superior, puerta inferior media cerrada, puerta inferior abierta, puerta izquierda abierta, puerta derecha abierta, puerta inferior abierta, puerta inferior oval, cogemos la cruz, puerta oval superior, puerta rectangular derecha, puerta pentagonal inferior, puerta abierta inferior, pasamos por encima de las serpientes, puerta inferior cerrada, cogemos la cruz, puerta derecha abierta, pasamos por encima de la serpiente, puerta abierta derecha, puerta rectangular superior, puerta derecha oval, nos introducimos en el ascensor y hacia el NIVEL 6.

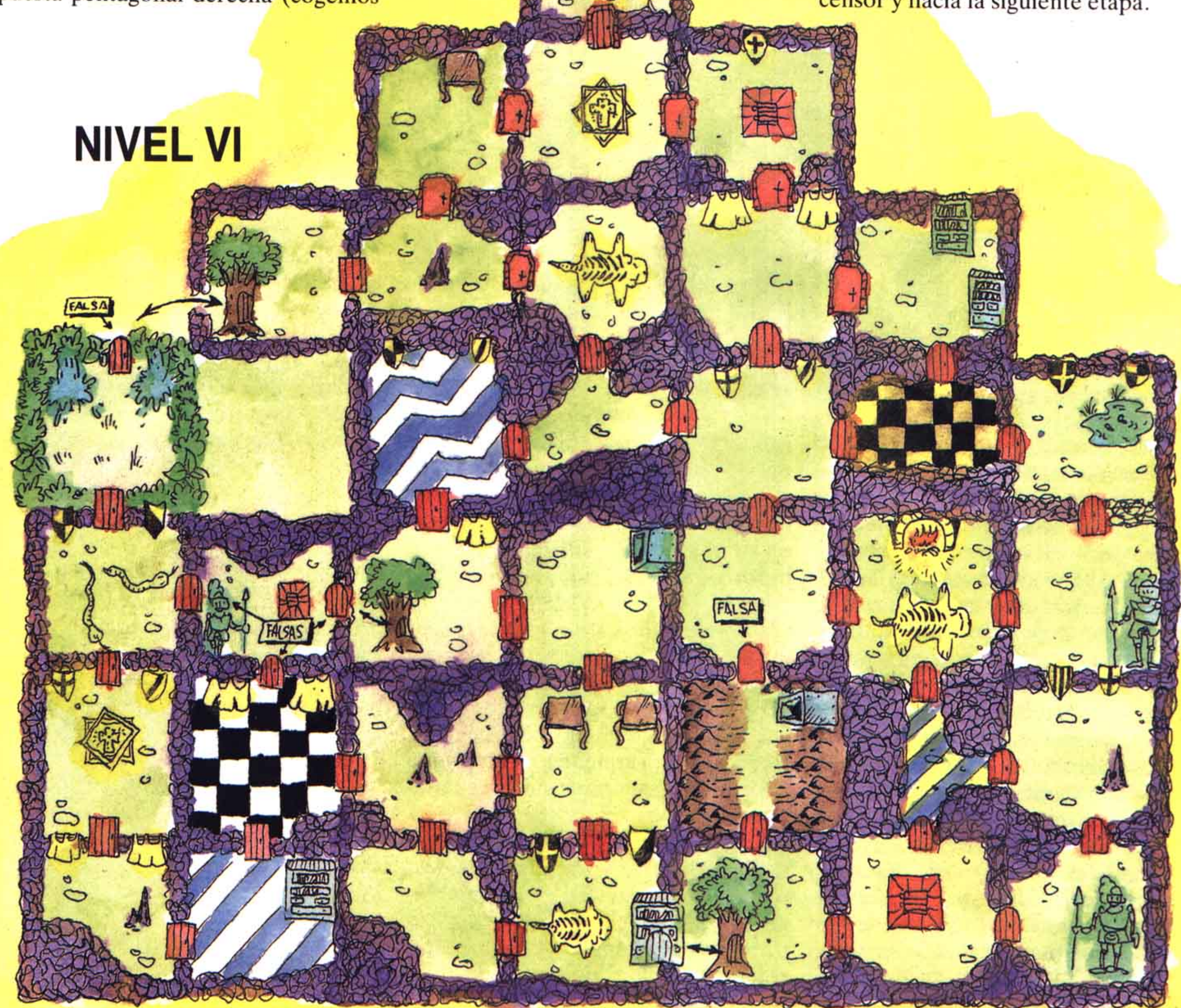
NIVEL 6

Ya en la estancia daremos los siguientes pasos: puerta izquierda rectangular, puerta de árbol izquierda, puerta falsa inferior (situada entre los dos estandartes), puerta izquierda rectangular, puerta izquierda rectangular, puerta rectangular inferior, puerta izquierda rectangular, puerta superior rectangular, puerta izquierda rectangular, puerta inferior rectangular, puerta rectangular izquierda, puerta rectangular superior, cogemos la cruz, puerta superior rectangular (pasamos por encima de las serpientes), puerta rectangular superior, puerta falsa superior (situada entre las dos cascadas), puerta pentagonal derecha, puerta pentagonal superior, puerta pentagonal derecha (cogemos la cruz), puerta pentagonal superior (pasamos por encima de las serpientes y volvemos sobre nuestros pasos a la pantalla anterior), puerta pentagonal derecha, puerta pentagonal inferior, puerta pentagonal derecha, puerta cerrada inferior, puerta oval izquierda, puerta cerrada derecha, puerta cerrada superior, puerta cerrada inferior, puerta cerrada derecha, retrocedemos por puerta cerrada derecha, puerta cerrada derecha, puerta oval derecha, puerta oval derecha, puerta oval inferior, puerta oval izquierda, puerta oval inferior, puerta oval derecha, puerta oval derecha, puerta oval superior. Nos introducimos en la chimenea y retrocedemos a través de la puerta abierta inferior, nos metemos en el ascensor y hacia la siguiente etapa.

PASSWORD:

en SPECTRUM: COVO
en MSX: LIAYR

NIVEL VI





```
1000 Colocar en el segundo bloque de
programa: Desaparecen serpientes.
1010 BLOAD "cas": FORX = &HB458
TO&HB548:
POKEX,0: NEXT: DEFUSR = &HD102:
A=USR (0):
DEFUSR=&HD290:A=USR(0)
1020 BLOAD "cas": POKE& HD101,65:
DEFUSR = &HD102:A=USR(0)
1030 BLOAD "cas",R
```

NIVEL VII

NIVEL 7

Una vez situados en la pantalla del ascensor realizaremos los siguientes pasos, que dependerán de si tenemos o no en nuestro haber las tres piezas principales del león: las patas,la cabeza y el tronco. Podemos saber si las llevamos haciendo esto: entramos por la puerta cerrada derecha de la pantalla del ascensor, y observaremos las piezas de las que disponemos, si son tres haremos lo siguiente: puerta inferior abierta, puerta rectangular derecha (cogemos la cruz dentro de otra), retrocedemos hasta la pantalla de la esfinge o león, puerta superior abierta (pasamos por encima de las serpientes), puerta rectangular derecha, puerta superior oval, puerta abierta izquierda, puerta cerrada superior, puerta izquierda rectangular, puerta pentagonal superior, puerta abierta izquierda, puerta abierta inferior, puerta pentagonal izquierda, puerta cerrada superior, puerta cerrada inferior, puerta abierta izquierda, puerta cerrada inferior (caeremos en un pozo), nos dejaremos caer en el siguiente y en el próximo, puerta inferior abierta y nos dejaremos caer otra vez en el pozo, ahora en el otro, y apareceremos en el primer nivel. A partir de este momento realizaremos los siguientes pasos: puerta abierta derecha, puerta derecha cerrada, puerta abierta superior, puerta abierta superior, puerta oval superior, puerta izquierda abierta, puerta izquierda rectangular, puerta pentagonal superior, puerta abierta derecha, puerta rectangular superior, puerta pentagonal superior, puerta falsa derecha, cogemos el teletransporte e introducimos el código de acceso al último nivel.

Ahora, ya en la estancia del ascensor: puerta derecha cerrada, pasamos por encima de la esfinge, puerta cerrada derecha, puerta oval derecha y por fin, sí, por fin, ya habremos concluido tan ardua tarea.

Para aquellos de nosotros que no dispusiéramos en su momento de las tres piezas y una vez observando en la pantalla contigua a la del ascensor del último nivel, volver a ésta y realizar los siguientes pasos: puerta inferior abierta, puerta inferior abierta, puerta rectangular derecha, puerta izquierda rectangular, puerta oval izquierda, puerta pentagonal superior, puerta rectangular superior, puerta izquierda abierta, puerta derecha abierta, puerta cerrada superior, puerta oval superior, puerta cerrada izquierda, puerta rectangular inferior, puerta abierta izquierda, puerta cerrada izquierda, y retrocedemos por puerta cerrada derecha, puerta abierta derecha y puerta abierta inferior. Cuando tengamos todas las piezas necesarias haremos lo comentado al inicio de este nivel.

Todas las indicaciones que se han dado en el transcurso de los siete niveles, están encaminadas hacia mínimo gasto de los objetos que portamos, así como a una visión total de todas las pantallas del juego para poder obtener el máximo porcentaje de éste.

PASSWORD:

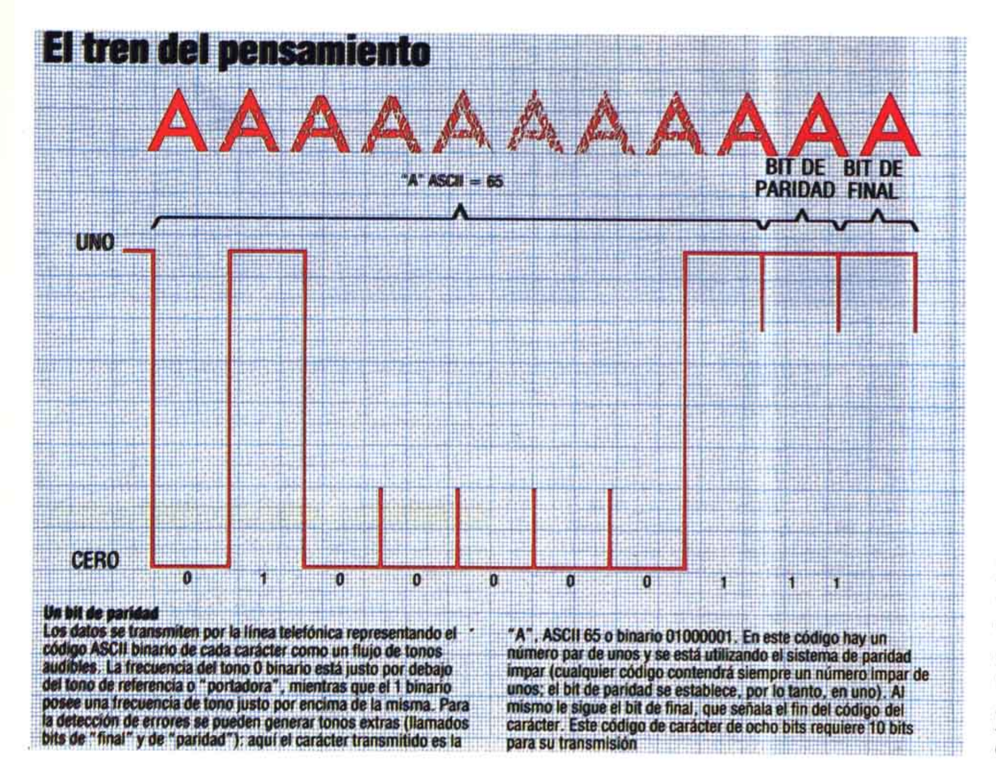
en SPECTRUM:
DAMA
en MSX:
LYONS

SEGUNDA PARTE

CÓMO CONECTAR CON EL MUNDO EXTERIOR CON MODEMS Y BBS

Continuamos este mes con la serie dedicada al estudio de las comunicaciones por ordenador, los tablones de anuncios electrónicos y sus particularidades técnicas.
En este capítulo nos dedicaremos a abordar el análisis de los diferentes tipos de modems que existen en el mercado, el baudio y el significado de paridad.

Existen dos tipos de modems; acústicos y compactos. Los *modems acústicos* (llamados por lo general *acopladores acústicos*) poseen dos tazas de goma en las cuales se coloca el tubo del teléfono. Los sonidos de audio se transmiten a través de la bocina y se reciben por el auricular. Los modems acústicos son los más convenientes de los dos tipos, porque se los puede utilizar con cualquier teléfono, ¡y los que funcionan a pilas se pueden incluso emplear con ordenadores portátiles para efectuar llamadas desde teléfonos públicos! Por otra parte, los modems acústicos están sujetos a la interferencia del ruido circundante y, por lo tanto, no son muy fiables.



Un bit de paridad
Los datos se transmiten por la línea telefónica representando el código ASCII binario de cada carácter como un flujo de tonos audibles. La frecuencia del tono 0 binario está justo por debajo del tono de referencia o "portadora", mientras que el 1 binario posee una frecuencia de tono justo por encima de la misma. Para la detección de errores se pueden generar tonos extras (llamados bits de "final" y de "paridad"): aquí el carácter transmitido es la "A", ASCII 65 o binario 01000001. En este código hay un número par de unos y se está utilizando el sistema de paridad impar (cualquier código contendrá siempre un número impar de unos; el bit de paridad se establece, por lo tanto, en uno). Al mismo le sigue el bit de final, que señala el fin del código del carácter. Este código de carácter de ocho bits requiere 10 bits para su transmisión

Los *modems compactos* o de «conexión directa» se enchufan directamente en un enchufe estándar de teléfono y el teléfono se conecta en la unidad del modem. Además de ser más fiables que sus equivalentes acústicos, los modems compactos por lo general ofrecen más características.

Debido a que los modems compactos se enchufan directamente en la red telefónica, éstos han de haber sido homologados por la Compañía Telefónica Nacional de España (C.T.N.E.); esto asegura que no exista ninguna posibilidad de que se permita el paso de voltajes de la red eléctrica al sistema telefónico, y verifica que el modem se desconecte «limpiamente» al final de una llamada y no deje la línea «ocupada». El empleo de un modem no homologado no es legal.

Entre las útiles características adicionales que ofrecen algunos modems se incluyen las de «respuesta automática» y «llamada automática» (esta última, todavía no implementada por la C.T.N.E.). Los modems con respuesta automática, al contestar al teléfono y detectar otro modem al otro extremo del hilo, le pasan el control al ordenador. Si la llamada no es de otro modem, el modem con respuesta automática simplemente cuelga. Los modems con llamada automática pueden aceptar un número desde el ordenador y «marcarlo» automáticamente. Por lo tanto, en respuesta a un nombre que entre el usuario, el software del ordenador puede buscar el número de teléfono en una base de datos y después indicarle al modem que marque ese número.

COMO CONECTAR CON EL MUNDO EXTERIOR CON

MODEMS Y BBS

El *baudio* es la unidad de medida de la velocidad de transmisión de datos entre dos dispositivos. Normalmente se la considera como la cantidad de bits que se transmiten por segundo, si bien en la práctica ésta no es una definición exacta, por razones que veremos más adelante en este mismo capítulo.

Las dos velocidades más comunes para los dispositivos de comunicaciones son 300 y 1 200/75 (significando esta última que los datos se reciben a 1 200 baudios y se transmiten a 75). La mayoría de los micros, a título comparativo, guardan los programas en cinta a una velocidad similar (entre 300 y 1 200 baudios).

La velocidad de 300 baudios se utiliza para sistemas en los que se transmite aproximadamente la misma cantidad de datos en ambos sentidos. Éstos incluyen los boletines y los sistemas de correo electrónico como el Telecom Gold. La velocidad de 1 200/75 baudios se emplea para sistemas de videotexto como el Prestel, en los cuales la mayor parte de la información se envía en una sola dirección.

Lamentablemente, tal como ocurre con otros muchos aspectos de la informática, estos estándares no son universales. En razón de las diferencias existentes entre los sistemas telefónicos británico y norteamericano, por ejemplo, los dos países utilizan frecuencias distintas. La frecuencia de Gran Bretaña se conoce como el estándar CCITT (o V21), mientras que la de Estados Unidos es el tono Bell (en honor de la empresa teléfonica).



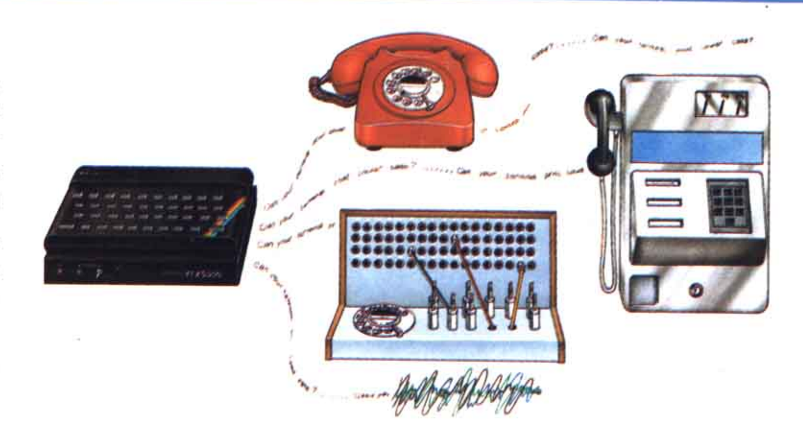
información

El baudio, así llamado en honor de J. M. E. Baudot, pionero francés de la transmisión de datos, es una unidad de medida de la velocidad del flujo de información entre dispositivos de comunicaciones. Una velocidad de 1 baudio significa que la información se transmite a 1 bit por segundo. Los dispositivos que se comunican a través de un modem suelen utilizar velocidades de 300 baudios cuando se requiere una transmisión aproximadamente equivalente en ambas direcciones. Cuando la transferencia de datos es básicamente en una sola dirección, como sucede en las comunicaciones tipo videotexto, por ejemplo, se emplea una velocidad más rápida, de 1 200 baudios. Estas velocidades de transmisión son muy similares a la velocidad de transmisión de datos empleada para guardar y cargar programas en cinta

Debido a que el sistema telefónico sólo puede diferenciar con toda fiabilidad una cantidad limitada de frecuencias, los datos se transmiten en forma binaria. Para hacer esto, cada carácter se traduce primero a su equivalente ASCII y luego a su forma binaria. Por consiguiente, la letra «A» se convertiría en 65 (ASCII) luego en 01000001 (binario). Los unos se representan mediante una frecuencia (justo por encima del tono de portadora y, por ello, se la conoce como «alta»), y los ceros mediante otra (justo por debajo del tono de portadora y, por tanto, considerada «baja»).

Dado que el ordenador receptor (conocido como «anfitrión» o *host*) necesita alguna forma de saber dónde termina un carácter y comienza el siguiente, también se utilizan bits de comienzo y de final. Éstos son simplemente frecuencias convenidas; cuando el anfitrión recibe un bit de final, por ejemplo, decodifica los bits procedentes. El protocolo más común para las comunicaciones ASCII es de ocho bits de datos seguidos de un bit de final. Una posible alternativa es la de siete bits de datos y dos bits de final. Otros sistemas utilizan tanto bits de comienzo como de final, indicando el cambio el final de un carácter.

Puesto que la comunicación a través de la red de teléfonos pública no es absolutamente fiable, necesitamos algún



método de verificación de errores, gracias al cual el anfitrión pueda asegurarse de que ha recibido un carácter correctamente. La solución más simple es lo que se conoce como «control de paridad». Ésta implica contar la cantidad de bits altos impares (sistema de *paridad impar*), o bien pares (sistema de *paridad par*). Por ejemplo, retomando el ejemplo de la letra «A», el número total de bits altos de 01000001 es dos (número par). Por consiguiente, de acuerdo a la paridad impar, el bit de paridad también tendrá que estar alto. En el caso de la letra «C», sin embargo, que se traduce como 01000011 en binario, el bit de paridad tendría que estar bajo.

El control de paridad es relativamente poco sofisticado; detectará un error de un único bit, pero no detecta dos errores en el mismo carácter, porque entonces la paridad será correcta. No obstante, es simple y útil para la mayoría de las aplicaciones en las que no resulte vital una exactitud estricta.

Hemos mencionado que la definición de bits por segundo no es exacta para la definición de baudio. El motivo de ello es que se han de tener en cuenta bits de comienzo, de final y de paridad. Por ejemplo, en un sistema con control de paridad que utilice ocho bits de datos y un bit de final para cada carácter, sólo 8 bits de cada 10 transmitidos contienen información útil. Por lo tanto, los verdaderos bits de datos por segundo son el 80% de 300 baudios, es decir, 240 baudios.

Hemos hecho un análisis detallado de los principios fundamentales de la transmisión de datos mediante modems. En el próximo capítulo consideraremos otros aspectos del funcionamiento del modem, como transmisión dúplex y protocolos de terminales.

En los siguientes números de INPUT MICROS analizaremos los protocolos que se precisan para que dos ordenadores se comuniquen.

TRUCOS Y POKES

IMPACT

Para este simpático juego de la saga de los rompeladrillos, os ofrecemos unos PASSWORDS, que introduciéndolos al principio del juego, cuando sale la presentación, nos llevarán a niveles superiores.

PASSWORD	PANTALLA
GOLD	11
FISH	22
WALL	33
PLUS	44
HEAD	55
FORK	66
ROAD	77
USER	88

METAL GEAR

Los desiertos se pueden pasar fácilmente saliendo y entrando rápidamente a la vez que avanzamos, así no se moverán los enemigos.

PENGUIN ADVENTURE

Cómo conseguir las botas azules.

El primer paso a realizar es que durante toda la partida tendremos que ir comprando todos los objetos posibles, menos el anillo y la campana. El segundo paso es llegar al nivel seis donde nos tendremos que meter en la tienda situada a la distancia 335 (izquierda), y allí compraremos el anillo. Después, en ese mismo nivel, nos pararemos en 298 (izquierda) donde encontraremos a Papá Noel, éste sólo nos podrá regalar la campana, porque todos los demás objetos los tendremos en nuestro poder. Cogemos la campana, ésta nos indicará que se acerca una bolsa con alas. La atrapamos y obtendremos las botas azules, que nos irán de perilla para esquivar las piedras situadas en los márgenes.

Otro truco. En el nivel séptimo, si cogemos el corazón verde, nos aparecerán unas alitas que nos llevarán al espacio, con ello conseguiremos que cualquier pez que se nos acerque nos proporcione una vida.

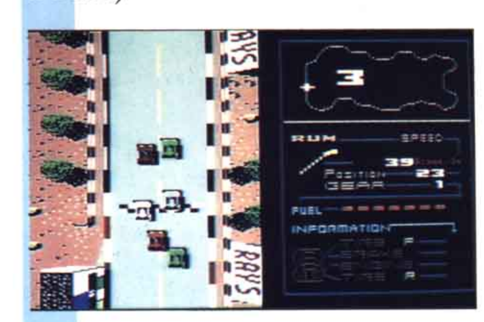
Para poder finalizar el juego, en el nivel 12, deberemos intentar meternos en la tienda que está a 181 (izquierda) aproximadamente.

ISAAC NOGUES FERNANDEZ
(Barcelona)

FORMULA SPIRIT

Al introducir el siguiente PASSWORD "HNLEFJJMDBIPLNMJ-GLJDDIMP", obsérvaremos que podemos jugar en todos los circuitos y en todos poseemos la máxima puntuación, elegimos "AUSTRALIA". Si llegamos los primeros, nos aparecerá el final, en caso contrario (no ganar) lo volveremos a intentar. Después de aparecer el final, el ordenador nos hará una especie de RESET y podremos jugar en las tres primeras pistas. Si llegamos en primer lugar, en el circuito de RALLY, reaparecerán de nuevo todos los circuitos, con 9 puntos cada uno, pudiéndose volver al final tantas veces como deseemos.

FDO. XAVIER DE BLAS. (TARRAGONA)



NEMESIS-2

Las armas que nos dan al principio, son las únicas que debemos tener hasta pasado el continente flotante, ya que si nos matan y nos queremos poner un escudo debido a los meteritos, tardaremos más en tenerlo.

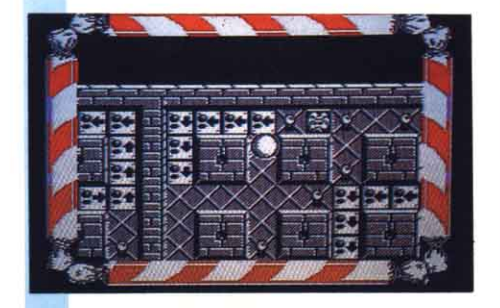
OUT RUN

Para facilitar la tarea de llegar a la meta dentro del tiempo preestablecido os ofrecemos, a continuación, un truco que nos permitirá obtener todo el tiempo que deseemos.

Cuando el programa acaba de cargar e iniciamos una partida, escribir STARION, y después, aprentando la tecla T obtendremos 10 segundos más, si la volvemos a pulsar, otros 10 segundos, y así sucesivamente.

MAD MIX GAME

En este entretenido juego que nos presenta la firma nacional TOPO SOFT, podemos obtener vidas infinitas pulsando ESC y STOP conjuntamente, cuando aparezca el nombre del programador.



PIPPOLS

Al llegar al final del nivel, los enemigos se mueren. Cuando esto pase poned al protagonista lo más abajo posible y segur manteniéndolo ahí. El nivel volverá marcha atrás.

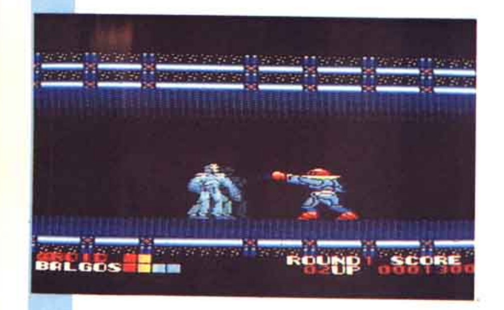
JAVIER DAVID CASTELLANOS
(Salamanca)

KOMANI'S SOCCER

Si colocamos el jugador 1 en el primer equipo y el 2 lo movemos hacia la derecha conseguiremos que los dos estén en el mismo, y será más divertido.

ALPHAROID

Pulsando la tecla de función F1 y las teclas del cursor de arriba y derecha avanzaremos al siguiente nivel, y presionando F1 y F2 y las mismas teclas del cursor obtendremos hasta 99 vidas.



METAL GEAR

Para los que tengáis problemas en terminar este fabuloso juego, ahí va una pequeña ayuda: Si en cualquier momento de la partida pulsamos F1, escrbimos INTRUDER, y sin pulsar RETURN, volvemos a dar a F1, podremos coger munición ilimitada para las armas, independientemente del rango que tengamos, mientras el número de cifras lo permita.

Y MAS POKES...

Apreciados amigos de INPUT MICROS; soy un usuario del SPECTRM+3 y un asiduo lector de su revista, y aquí te mando algunos POKES para que sean publicados en la sección correspondiente.

V. COSCUBIELA (Barcelona)

TARZAN

POKE 51ØØ,127
POKE 511185,127 vidas
POKE 52549,1Ø
POKE 5255Ø,Ø sin enemigos

FROST BYTE

POKE 338Ø6,2 twang infinito
POKE 3656Ø,24
POKE 36561,2
POKE 37113,24 inmune a los golpes

SPIRITS

POKE 31453,Ø energía
POKE 48Ø25,Ø inmunidad
POKE 51754,Ø

PERDIDO EN UN CAJON

XECUTOR
POKE 47216,201 Inmunidad 1er Jug.
POKE 47320,201 Inmunidad 2do Jug.

BUBBLE BOBLLE
POKE 34313, (Núm. de nivel deseado).
POKE 43870,0
POKE 43871,0
POKE43872,0
POKE 43873,195 vidas infinitas

GRYZOR
POKE 33015, (1 a 99) vidas infinitas

TERRA CRESTA
POKE 37799,127 vidas infinitas
POKE 38222,201 inmunidad total
POKE 40884,201 no nos disparan

DRAGON'S LAIR II
POKE 35766,201 vidas infinitas

AMAUROTE
POKE 31926,201 energía infinita
POKE 32352,0
POKE 32610,0 tiempo infinito

FAIRLIGHT II
POKE 31978,0 energía infinita
POKE 33627,24 no tener que abrir las puertas

KARNOV
POKE 24946, (1 a 255) vidas

ATHENA
POKE 51612,0 vidas infinitas
POKE 53729,125 inmunidad total
POKE 55267,0 tiempo infinito

HYSTERIA
POKE 44607,0 inmunidad total

INSIDE OUTING
POKE 542176,201 inmunidad total

EXOLON
POKE 40319,201 inmunidad total
POKE 42323,201 sin enemigos
POKE 48221,0 vidas infinitas

CARGADORES

A continuación os presentamos unos cargadores que esperamos sean de auténtica ayuda a aquellos que quieran llevar a buen término estos dos fantásticos programas: REX HARD y TRANTOR.

```
10 'cargador para REX HARD
30 'BTG (Bembibre-LEON)
40 CLS:KEY OFF:POKE&HFCAB,1
50 FOR I=&HFE00 TO&HFE11:READA$:POKEC,D
60 FOR I=1 TO 3: READ T$,C,D
70 PRINTT$;"S/N ",:A$=INPUT(1):IFA$="S"
   OR A$="s" THEN POKE C,D
80 NEXT:POKE  &HFBB1,1:  POKE& HFBB0,0:
   CLEAR 20,&H84FF
100 DEFUSR=&H41:POKE-1,0:COLOR15,14.14:
    SCREEN 2:U=USR(0)
110 BLOAD"CAS:",R:COLOR ,,2
120 BLOAD"CAS:",R:COLOR ,,4
130 BLOAD"CAS:",R:COLOR ,,6
140 BLOAD"CAS:",-&H200:COLOR ,,10
150 BLOAD"CAS:",&H2300:COLOR ,,13
160 BLOAD"CAS:":COLOR ,,14
170 DEFUSR=&HFE00: U=USR(0)
190 DATA 3E,CA,32,D9.E0,3E,34,32,DC.D9,
    3E,34,32,2C,DC,C3,80,F9
200 DATA"ENERGIA INFINITA",&HFE01,&HC9
210 DATA "TIEMPO INFINITO",&HFE06,&H96
220 DATA "ENEMIGOS INMOVILES",&HFE0B,0
```

```
10 ' TRANTOR from probe Go!
30 ' BTG (Bembibre)
40 CLS:KEY OFF: POKE &HFCAB,1
50 FOR I=&HFE00 TO &HFE11:READ A$: POKE
   I,VAL("&H" +A$): NEXT
60 FOR I=1 TO 3: READ T$,C,D
70 PRINTT$;" S/N":A$=INPUT$(1):IFA$="S"
   OR A$="s" THEN POKE C,D
90 NEXT:LOCATE 5,12:PRINT"INTRODUCE CIN
   TA ORIGINAL":LOCATE 8,14:PRINT"Y PUL
   SA UNA TECLA":A$=INPUT$(1)
100 COLOR ,,0: BLOAD"CAS:".R
120 CLEAR 50,&H87FF
130 BLOAD"CAS:":A=USR4(0)
150 BLOAD"CAS:":A=USR2(0)
170 BLOAD"CAS:":A=USR3(0)
190 BLOAD"CAS:",2048
200 VDP(1)=VDP(1) AND &HFD:BLOAD"CAS:"
220 DEFUSR=&HFE00: A=USR(0)
230 DATA 3E,35,32,72,DC,3E,35,32,8C,DC.
    3E,35,32,B9,CA,C3,81,E1
240 DATA "ENERGIA INFINITA",&HFE01,0
250 DATA"LANZALLAMAS INFINITO",&HFE06.0
260 DATA "TIEMPO INFINITO",&HFE0B,0
```

RECOMENDAMOS

BUBBLE GHOST

En los confines de la cripta descansa el fantasma burbuja, un fantasma destinado a vagar por los salones de un macabro castillo para siempre.

La única salida para que el espíritu descanse en paz, consiste en que puedas pasar con éxito 35 trampas, a través de las habitaciones del castillo, soplando y desplazando al fantasma a lo largo de éstas.

La leyenda cuenta que el fantasma burbuja es el alma de Henrich Von Schtinker, un loco inventor que murió mientras probaba su último invento, una pipa de hacer burbujas electrónicas en el baño.

Naturalmente su muerte le llegó en forma de "shock", pero lo más grande aún no había llegado, la noche siguiente a su muerte, un sereno dijo haber visto flotando el espíritu, hinchando una burbuja delante de él.

Y ahora él necesita de tu mano humana para completar su viaje.

El programa está para ATARI ST, AMSTRAD, AMIGA, PC, C64, Apple.

WEIRD DREAMS

Nos encontramos en estado de coma en la cama de un hospital, encerrado en el subconsciente.

En la mente se crean pesadillas con nuevos sentidos.

Sorpresa y terror, lo real y lo irreal, todo se mezcla en el nuevo mundo del que luchamos por escapar y ser libres.

Despertando en un panorama de Dalí, pesadillas que llegan a la vida.

Cada día, objetos y criaturas asumen proporciones grotescas.

Tropezamos con una serie de confusiones y escenarios distorsionados, arbustos con rosas carnívoras morderán hambrientamente con sus fauces.

Juguetes demoníacos saltarán a la vida y espantosas critauras mutantes aparecerán frente a nosotros.

Esta es la materia que conforma nuestros sueños.

El juego es terrorífico, solucionar la intriga y altamente imaginativos puzzles serán la única solución para que todo auma sus proporciones normales.



ARMORIK

Thor, el dios de las leyendas decidió en estos términos:

«Si Armorik quiere llegar a ser legendario, tendrá que conquistar todos los territorios del norte.»

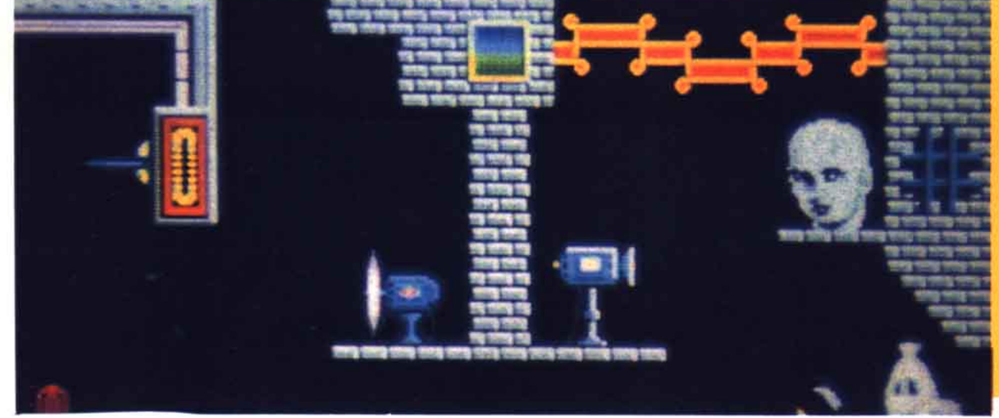
Y no es cosa fácil, hay ocho de ellos.

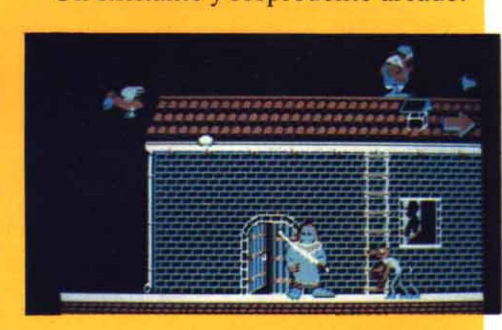
Pero Armorik no tenía nada, porque su deseo era llegar a ser terriblemente famoso, y después de todo, puede llamar a Odin, el gran dios de la guerra para que le ayude en esta gran aventura.

Armorik es un juego en el que el usuario representa al héroe.

Antes de entrar en la historia, Armorik tiene que cruzar ocho pantallas con un nivel de dificultad creciente, para llegar a finalizar con éxito su misión. Deberá ser ágil, inteligente y muy activo.

Un excitante y sorpredente arcade.





LA TIRA



PRÓXIMO NÚMERO

Mapa de PARODIUS, un programa que ha sido realizado bajo el concepto de una parodia de todos aquellos que lanzó, en su tiempo, KONAMI. Estos son: PENGUIN, ADVENTURE, NEMESIS I y II, SALAMANDER y SAMURAI. El juego es un arcade masacramarcianos pero con el aliciente de que cuando escojamos a uno de los personajes de los programas anteriormente citados, jugaremos en contra de los objetos que salen en dichos programas. Todavía no está disponible en el mercado español pero de todas formas os lo ofrecemos como una auténtica primicia.



Especial TOOLKITS para ATARI ST. Dada la gran variedad de utilidades que han surgido últimamente para este ordenador, realizaremos un análisis exhaustivo de todas ellas, además de comparar aquellas que posean un denominador común.

En el apartado de LA AVENTURA, tendremos el mapa y comentario de un programa ya antiguo, pero no por ello menos interesante, TIME TRAX. De éste os daremos todo tipo de explicaciones y trucos, destinados a aquellos que no hayáis conseguido llevar a buen término este fantástico programa.

Por supuesto continuaremos con nuestras secciones ya existentes, como son el BUZON, la sección destinada a los trucos (cajón de sastre), las comunicaciones (continuaremos con las



BBS), software internacional y nacional, etc...

Pero además de las secciones antes citadas tendremos dos más en el próximo número, éstas estarán dirigidas a aquellos interesados por los lenguajes y el código máquina. Las secciones en sí se dedicarán a dar unas explicaciones sobre el lenguaje máquina del 68000 y el lenguaje C para el ATARI ST.

Comentaremos ampliamente las últimas novedades que ha sacado la firma nacional TOPO SOFT para el sistema MSX.

Describiremos con todo tipo de detalles el funcionamiento de un compilador de lenguaje «C» llamado MEGAMAX C.

Y por último realizaremos un informe sobre los últimos programas que ha sacado KONAMI en el mercado británico, uno de los programas mencionados será KING'S VALLEY II.

Sólo cabe decir que para el próximo número os reservamos una fantástica sorpresa, el programa JOE BLADE, con todos los trucos y comentarios además de un mapa para que podáis acabarlo tan fácilmente que os parecerá que estéis realizando un paseo.



RANKING 20

1. ARKANOID-II
2. METAL GEAR
3. TETRIS
4. GAUNTLET II
5. USAS
6. MAZE OF GALIOUS
7. MAD MIX GAME
8. ANDOROGYNUS
9. RASTAN SAGA
10. BOMB JACK
11. OUT RUN
12. GOLVELLIUS
13. OVERLANDER
14. STREET FIGHTER
15. PARODIUS
16. NEMESIS II
17. TIMETRAX
18. CITY CONECTION
19. MEGANOVA
20. KING'S VALLEY II

Este ranking ha sido realizado íntegramente por los colaboradores de INPUT MICROS.

1ª

Señores de INPUT:

En uno de los últimos editoriales decían que la revista se iría orientando hacia aspectos más técnicos, al tiempo que empezaban a hablar de otros sistemas como el ATARI ST, y que sin duda éstos se adueñarían del mercado.

Sin embargo, la revista se ha transformado en un vulgar «destripajuegos» dejando a un lado las secciones anunciadas. Además, el contenido de la revista se ha vuelto tan variable, que uno no puede saber que secciones traerá, ni cuánto va a ocupar el «relleno» de ATARI. Por último decirles que últimamente la revista sale con dos semanas de retraso respecto a la fecha oficial de salida.

Como crítica positiva, deciros que vuestros comentarios de juegos van mejorando, y que los «supermapas» resultan de gran ayuda a la hora de concluir un juego.

Expuestas las críticas, éstas son mis dudas:

–¿Dónde puedo conseguir un catálogo de juegos en Bee Card?

–¿Y una Bee Card para grabar?

–¿Dónde conseguís los trucos que publicais en la sección correspondiente, cómo insertar dos cartuchos juntos?

JORGE OTERO
OVIEDO (ASTURIAS)

Últimamente recibimos muchas críticas referentes al contenido de nuestra revista, que nosotros aceptamos e intentamos responder siempre que podamos.

Para empezar, es innegable que la informática avanza a pasos agigantados. Ello implica la constante aparición de sistemas que hunden sin remedio a los anteriores, menos potentes. En este caso le toca el turno al MSX cuyo Z8ØA de 8 bits habéis de reconocer que nada puede hacer contra el MOTOROLA 68ØØØ de 16. Por ello, desde hace algunos números tratamos e informamos del ATARI ST, en un intento de apoyar este nuevo sistema en auge. Es lógico que esta postura provoque cierto recelo entre los usuarios de MSX. Pero la razón siempre se impone. De ahí, que la misma editorial que hace pocos números nos atacaba con durísimas palabras, haya optado, finalmente, por sacar otra revista que también trate del ATARI ST, hecho que demuestra su evidente ineptitud. Con todo, seguimos dando prioridad al MSX, al que no dejaremos de lado mientras «coletee».

Acerca del «relleno» de ATARI, se debe a la cantidad de programas recibidos: si un mes recibimos más, el «relleno» es mayor, todo con la única intención de dar la noticia nada más recibirla.

También insistimos que somos los primeros en lamentar el retraso de la revista, pero estamos incapacitados para actuar en lo concerniente a la distribuidora.

Nos complace saber que nuestros comentarios y mapas van gustando. Por ello desde hace algunos meses intercalamos pequeñas dosis de humor en algunos de ellos para hacer su lectura más amena.

Respecto a tus preguntas:

–La Bee Card fue una fallida alternativa al cartucho ROM, y actualmente no se comercializa. Pero si deseas tener una relación de los programas disponibles en este formato, puedes dirigirte a cualquier delegación de SONY.

–Tu última pregunta servirá para demostrar, que hacer una revista es un trabajo más duro de lo que parece. Si de verdad deseas conseguir trucos, no tienes más que hacer como nuestros especialistas en el tema: Pásate 24 h. al día delante de una pantalla probando lo improbable, y ya verás, ya, si salen trucos.

2ª

Les escribo porque tengo unas dudas en unos cuantos juegos:

–En INDIANA JONES, ¿me podrían dar algún poke para las vidas infinitas?

–En TAI-PAN, al eliminar el capitán de un barco enemigo, ¿cómo se sabe que has capturado el barco? ¿Me podrían dar un poke para que los esclavos no mueran y otro para ganar siempre en el casino?

–En SPIRITS, ¿me podrían dar un poke para las vidas infinitas o energía infinita?

–En PHANTOMAS II, ¿cuándo se puede disparar?, ¿me podríais dar un poke para las vidas infinitas o energía infinita?

JUAN LÁZARO VARGAS
MURCIA

Por tu carta nos das la impresión de ser un auténtico «pokeadicto», por lo que vamos a tener que darte alguna que otra desilusión.

No tenemos pokes para INDIANA JONES ni TAI-PAN, por lo que, como siempre en estos casos, invitamos a si algún lector los tiene, nos los envíe a fin de que podamos resolver el problema de Juan lo antes posible.

La única manera que se nos ocurre de saber si has capturado el barco es mirar en el mapa si éste te sigue.

Para los pokes de SPIRITS te remitimos al número 13 de nuestra revista. Asimismo, el cargador de PHANTOMAS II se halla en el número siguiente, el 14. En este juego sólo se puede disparar cuando has matado al conde Drácula, pues eres transportado al hiperespacio donde habrás de fusilar minas y corazones con un láser y buena puntería.

Por último, no conocemos ningún truco para los juegos de KONAMI que mencionas, y no te podemos dar pokes pues al estar en cartucho es imposible ponérselos.



3ª

–¿Ha salido o va a salir el juego TARGET RENEGADE en MSX?

–¿En ROCKY, cuáles son los movientos que hay que hacer con el joystick para poder dar puñetazos?

–En el ØØ7 ALTA TENSIÓN, en la primera pantalla, no consigo matar el agente infiltrado. ¿Qué he de hacer para conseguirlo?

CARLOS VERGEZ
BILBAO (VIZCAYA)

–TARGET RENEGADE no está disponible en MSX, ni pensamos que lo vaya a estar (para variar).

–Para jugar a ROCKY, como a todos los juegos de boxeo, te recomendamos usar el teclado, con el que es mucho más fácil realizar movimientos en diagonal y demás puñetazos, que no con el joystick.

–Para matar el agente infiltrado, has de introducir la mirilla por la parte inferior de la pantalla y pulsar la barra, con lo que la PAINT GUN se convertirá en la WALTHER PPK. Dispara con ella al agente y lo eliminarás. Avanza la mirilla a la derecha y pasarás de fase.

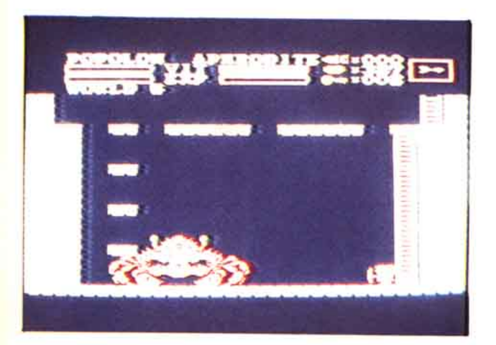


4ª

Me gustaría saber dónde se encuentra el mundo 10 de THE MAZE OF GALIOUS?

FRANCISCO JAVIER HENS SANCHEZ (Barcelona)

El mundo décimo de THE MAZE OF GALIOUS es aletorio y por tanto imposible de definir su situación.



KNIGHTMARE-2. Cómo encontrar la alfombra y el remo.

Remo. Se encuentra en el mundo 5. Para conseguirlo hay que matar a todos los gusanos y a las dos esferas peludas. En la pantalla superior segunda esfera peluda hay otra con gusanos, los matamos y pasamos a la izquierda, donde habrá aparecido una escalera que conduce a una tienda y allí se encuentra el remo.

Alfombra. Se encuentra en el mundo 8. Para conseguirla hay que matar a todo lo que se te ponga por delante, siguiendo el itinerario de pantallas siguiente:

A partir del inicio de mundo, 2 hacia abajo, 3 izquierda, 1 derecha, 2 abajo, 1 izquierda, 5 derecha, 2 izquierda, 2 arriba, 3 derecha, 1 izquierda, 2 abajo, 2 izquierda, 2 arriba, 2 izquierda.

Llegados a este punto habrá aparecido una escalera que conduce a la tienda donde está la alfombra. Una vez la tengamos, toda la lava del mundo se convertirá en ladrillos. Así conseguiremos la varita, ya que antes se encontraba en un lugar inaccesible.

5ª

En METAL GEAR llega un momento del juego en el cual subo por un ascensor hasta la última planta, donde por medio de una llamada de radio me dicen que hay que destruir una barrera de aire con las bombas. ¿Cómo se destruye? También me encarcelan y no sé salir. ¿Cómo se sale de la cárcel? Tengo un problema con el WORLD GAMES ya que no sé cargarlo, poseo un MSX-2 Philips nms-8235.

En el METAL GEAR no tienes que destruir ningún muro de aire sino ponerte un traje más pesado, SUIT, y pasar por la barrera de aire. Para conseguir el traje tenemos que dejarnos capturar y que nos encarcelen. Una vez en la cárcel rompemos con los puños un muro y vamos a una pantalla, un laberinto con perros y en su centro una puerta en la que hallaremos el SUIT.

Para que puedas poner el WORLD GAMES y otros juegos de MSX-1 en tu ordenador, escribir: POKE-1, 170 y pulsar RETURN. Tras haber hecho esto ya puedes empezar a cargar el juego.



6ª

¿Han salido publicadas las conversiones al standard MSX o están a punto de salir los programas: GHOSTS'AND GOBLINS', ENDURO RACER, OUT RUN, TRANTOR, DRAGON'S LAIR y ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE?

OSCAR VAZQUEZ VALERA
(Barcelona)

De todos estos juegos que nos enumeras, sólo ha salido uno, TRANTOR.

7ª

¿Cuáles son los PASSWORD de acceso a BETTER DEAD THAN ALIEN?

ELEKTRA	nivel 00
SYZYGY	nivel 02
DRAMBUIE	nivel 04
PLUG	nivel 06
SOPRANO	nivel 08
MAYONNAISE	nivel 10
FAUCET	nivel 12
POTATO	nivel 14
WOOMERA	nivel 16
NARCISSUS	nivel 20
DEBUTANTE	nivel 22
FIRKIN	nivel 24
ACOUSTIC	nivel 24
TRIPTYCH	nivel 26
JABBERWOCKY	nivel 28
WHIMSICAL	nivel 30
CORNUCOPIA	nivel 32
PUNJABI	nivel 34
TIDDLY POM	nivel 36
KEWPIE DOLL	nivel 38
SEPULCHRE	nivel 40
EUPHEMISH	nivel 42
GRAMMARIAN	nivel 44
CROSSWORD	nivel 46
QUARANTINE	nivel 48

Club Astur MSX Si eres un adicto del MSX. Si quieres estar siempre al día. Si quieres ser el mejor programador. Si quieres intercambiar con toda España. O si, simplemente, deseas formar parte de un buen Club... Apúntate al Club Astur MSX. Pagando una pequeña cuota recibirás: Nuestro boletín trimestral. Tu carnet de socio. Información para intercambiar programas con toda España. Y tener un Club abierto a ti todo el año. Escribe al Ap. 1277. 33080 Oviedo. (Asturias).

Vendo Sony HB75P, poco uso y con unidad de disco, con garantía de 6 meses, regalo joystick, juegos, revistas, por sólo 45.000 pts. negociables. Francisco Angel Molina Montoro. Av. Barcelona, 14, 4B. 18006 Granada. (958) 11 96 86 (llamar sólo tardes).

Contacto con usuarios de MSX para intercambiar trucos, pokes, etc. Interesados escribir a Carlos Francisco Díaz. C/. Príncipe de Asturias, 20, 5 drch. Cartagena (Murcia).

Vendo Sony HB75P + grabadora, Sony SDC500 + cable convertidor vídeo-TV + Manuales + 4 cartuchos y curso Basic en vídeo VHS por sólo 38.000 (negociables). Daniel Manero Bernao. C/. Benimamet, 143, 2 izq. 28021 Madrid. (91) 797 48 21.

Se ha formado un Club de MSX-2, entérate de nuestras ventajas. (948) 82 67 07. Aitor.

Vendo ordenador ZX-Spectrum + 2 (2 semanas de uso) + Interface Kempston + Joystick, por 15.000 pts. Daniel Pérez Luengo. C/. Floranes, 30, 6B. Santander. (942) 23 95 95.

Vendo lote informático compuesto por: Sony 201P de 80K (menos de un año), Cassette Sony TCM 828, joystick Sony JS-55 y dos Ariston. Revistas y libros. Todo por 30.000 pts. Tel. 313 72 58. (Sólo provincia de Barcelona).

Si eres un usuario del AMIGA y andaluz, ya no estás perdido. Somos AmigaSurClub. Estamos organizados, intercambios, trucos, consultorio. Futura publicación de un boletín informativo. Inscripción gratuita mandando lista de programas y fotocopia del D.N.I. Para recibir información más detallada escribir a: AmigaSurClub. C/ D. Carlos Romero, 4, 3. 14007 Córdoba.

Vendo ordenador MSX SVI-738 en perfecto estado, monitor monocromo PHILIPS y regalo 300 programas, cableado, maleta especial dos joysticks y 23 revistas INPUT/ Junto o separado. Llamar a Miguel. Tel. (94) 438 57 23.

Vendo impresora, 80 col. 180 cps. compatible ST, PC - Ap. Corr. 27046, 08080 Barcelona, o llamar a Xavi. Tel. (93) 313 97 42.

Vendo SONY MSX-2 HB-F9S, con manuales, revistas y juegos, en prefecto estado, por 40.000 pts. Tel. (967) 24 09 21, por las tardes. Fernando.

Vendo impr. CITIZEN 80 col. 120 cps. nueva (1 mes), CHR y códigos compatibles EPSON e IBM. CHR ASCII y estándar (ñ, c, acentos...) compatible MSX, AMSTRAD, SPECTRUM, etc. por 36.000 pts. como mínimo. Enric Carrera i Gallart. C/ Torres de Sanví. 25006 Lleida.

Cambio PCW 8256 (sin usar, en garantía y con imp. y monitor) + tres programas: Base de Datos, Archivos y Hoja de cálculo, + 10 disquets nuevos + el juego CYRUS II CHESS por el AMIGA 500 o el ATARI 520 ST. Daniel García Peris. Av. S. Ramón Nonato, 19, át. 08028 Barcelona. Tel. (93) 249 39 54.

Vendo por 35.000 pts. SONY HB-501-P + cassette + juegos + cartuchos. Llamar al (943) 62 65 30. Av. Iparralde 17, 1B. IRUN (Guipúzcoa).

Deseo contactar con personas interesadas en intercambio de información, programas, hardware, etc., para Spectrum y PC. También preciso libros sobre c/m para Spectrum 128 (rutinas específicas). Respuesta asegurada. Mandar listas y cartas a: Juan J. Abreu o a Jaime Cibils 2790 apto. 1. Montevideo. Rep. O. del Uruguay.

Ofrezco a buen precio PC con hard disk de 20 Mb., lleno de programas de todo tipo, más monitor color, más mouse, tarjeta gráfica CGA y garantía. Precio a convenir. Llamar al (93) 843 91 59.

Vendo urgentemente Ordenador SANYO PHC-28, MSX de 64K. Está en perfecto estado. Cables, instrucciones, etc... También vendo los juegos originales CALIFORNIA GAMES Y RIVER RIDE. Todo por 29.000 pts. Interesados llamar y preguntar por Ricard al (93) 204 78 91. (Noches de 10 a 12).

Vendo ordenador MITSUBISHI MSX-2, e intercambio todo tipo de software de ATARI ST y manuales. Xavi. (93) 313 97 42. Ap. 27046. 08080 BARCELONA.

Grandes ofertas, ordenadores 48K a 13.000 pts., C-64 a 35.000 pts., AMSTRAD CPC-464 a 47.000 pts. Existencias limitadas (91) 254 85 47. Sólo tardes, preguntando por José Manuel Mateu, o escribir a C/. General Moscardó, 210, 5B. 28020 MADRID.

Vendo ordenador HIT BIT HB-201P en perfecto estado. Regalo juegos y revistas. Todo ello al precio de 30.000 pts. Llamar a partir de las 9 p.m. y preguntar por Marcos. C/. Hermanos Fresno, 24, 2do. B. 03308 Asturias. Tel. 39 96 37.

Ofrezco un lote de programas de C-64 en cinta valorados en 110.000 pts., por una unidad de disco 1541 o 1571 en buen estado para el CB-64. Interesados llamar a Leoncio C/. Mbele E. Akele. (93) 370 99 20.

Nos gustaría contactar con usuarios de COMMODORE AMIGA 500 y MSX-2, para intercambio de programas. Interesados llamar al (968) 70 06 78, o escribir a Juan Antonio del Toro Sánchez. C/. Mayor, 24. 30400 CARAVACA DE LA CRUZ (MURCIA).

Cambio juegos del MSX y MSX-2. Contacto con usuarios que posean modem. Miguel (91) 676 51 34.

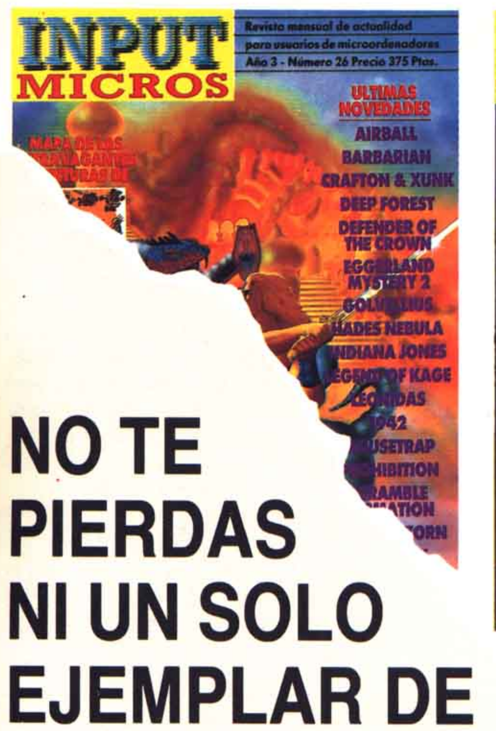
Vendo ordenador SONY HB-F95 MSX-2, más revistas, etc. Comprado hace un año. También vendo joystick y cassette a buen precio. Preguntar por Ricardo en los tels: (976) 33 22 97 ó 31 67 08.

MSX, MS-2 ATARI ST, AMIGA, PC de 3'5". Intercambio programas e información. Club L.A.S.P.

Últimas novedades. Seriedad. Desarrollos propios para MSX-2, como 256 K RAM para PHILIPS, chip acelerador disco SONY, etc... Club LASP C/, Alfonso I, 28, 6B. 5003 Zaragoza. Tels. (976) 22 24 70 ó 29 90 60.

Vendo cintas vírgenes CASIO C-60 a 100 pts. unidad, clavijas de sonido para SPECTRUM a 500 pts., unidad, diskettes vírgenes 5'1/4 de DC/DD a 175 pts. También programa ajuste de acimut, utilidades, lenguages, compiladores, etc. (93) 310 13 22.

LOTO y BONOLOTO. Sácale provecho a tu ordenador. Programa con archivo, estadísticas y reducciones. ¿El MSX adivina el pensamiento? Juegos de Negocios tipo sobremesa de 2 a 6 jugadores. Miguel Angel Villalba Ap. 1045. 46080 Valencia.







NO TE PIERDAS NI UN SOLO EJEMPLAR DE







SERVICIO DE N.os ATRASADOS

Un consejo. No os olvidéis de reservar nuestros próximos números, pero por si se os ha pasado por alto alguno, INPUT MICROS quiere proporcionar a sus lectores este servicio de números atrasados para que no pierdan la oportunidad de tener en sus hogares todos los ejemplares de esta revista, líder en el mercado español.

Podréis solicitar cualquier número de INPUT MICROS que deseéis, al precio de cubierta (sin más gastos).

Si quieres utiliza el cupón adjunto o una fotocopia del mismo, enviándolo a EDISA (Dpto. de Suscripciones), López de Hoyos, 141 - 28002 MADRID.

CUPON DE PEDIDO

Sí, envíenme contra reembolso......... ejemplares de INPUT MICROS de los números:

(escriba en letra de imprenta)

....

NOMBRE ________________

APELLIDOS ________________

DOMICILIO ________________

NUM. ______ *PISO* ______ *COD. POSTAL* ________

POBLACION ________ *PROV.* ________

TELEFONO ________ *FIRMA*

Intercambio programas MSX, MSX-2 en disco 3.5". Interesan utilidades, lenguajes, gestión y programas MSX-2. Interesados dirigirse a José Manuel Suanes Albors. Avd. Primado Reig, 59, 5. 46019 VALENCIA. (96) 366 05 41.

Vendo amplio surtido de revistas y libros de informática (MSX) y de electrónica. Envío lista. Francisco Parejo. C/. Coll i Pujol 185, 4º 2ª. 08915 BADALONA (Barcelona). (93) 388 68 77.

Intercambio programas en MSX y MSX-2 en disco 3'5". Llamar al tel. (93) 799 77 91 a partir de las 20h. y preguntar por Paco. Avda. Jaume Recoder, 78, 4, 1. Barcelona.

Vendemos ordenador OLIVETTI S-6000. 50Mb. 2 puestos de trabajo. Impresora bidireccional. Paquete de programas de empresa. Gestión comercial y contabilidad. Llamar tardes al (96) 348 09 87.

Vendo cartucho y programas en cinta y disco 3'5" originales. Mariano Delgado García. Pza. de la Marquesa, 2, 2, A. 16004 Cuenca. (996) 22 26 68.

Cambio programas de MSX; poseo más de 300. C/. Hermanos Becerril 3, Bloque B, 1, C. 16004. Cuenca. Tel. 22 58 23.

Vendo vídeo juegos SEGA nuevos y con garantía, más pistola láser, más seis cartuchos, más una tarjeta y un phaserone de regalo. Todo por 45.000 pts. (96) 371 16 13 de 8 a 9,30 y preguntar por Daniel Salom Molano. C/. Escultor Alfonso Gabino 4. Pta. 20. 46022 Valencia.

Intercambio programas MSX, MSX-2 en disco y cinta. José Luis Abellán Martín. C/. Salvador Ricard, 30, 16. 46470 ALBAL (Valencia).

Vendo juego METAL GEAR nuevo, por 4.500 pts. Llamar al (923) 22 87 71 de 2 a 3 p.m. y de 7 a 11 de la noche.

Intercambio programas de MSX y MSX-2. Enviar lista a Francisco Peinado Hernández. C/. Agua Amarga, 7, 2,1. 04008 Almería.

Vendo MSX1, MSX2 unidad de discos y spectrum plus. Roberto Ramos. Camino de Fondaros. Chalet 8. 22700 Jaca (Huesca).

Se venden dos cartuchos para MSX, HIPER Sports1 y The Maze of Galious (Knightmarell). Escribir a José Ángel Conde. C/. Paraguay, 34, 5F. Vitoria.

Vendo ordenador CETEC MPC MSX, con manual de instrucciones en castellano, joystick, revistas, varios juegos. Todo por 25.000 pts. Llamar al tel: 236 55 68 de 1- p.m. a 11 p.m. excepto festivos.

Intercambio programas para COMMODORE AMIGA. Interesados escribir a Alfonso Moreno Gómez. Urb. Miraflores. Torre 7, 2.º 3.ª. 29600 Marbella (Málaga). Tel. (952) 82 09 82.

Se vende ordenador MSX SVI 738, con unidad de disco, maleta especial, y monitor Philips monocolor por buen precio. Miguel Angel. Tel. (94) 438 57 23.

Vendo videojuegos ATARI con 5 cartuchos, mandos e instrucciones en castellano. Todo por 30.000 pts. Tel. (93) 661 26 32. SANT BOI (Barcelona). Eduardo Ramírez.

Vendo por compra de un PC, ordenador SONY HB-F9S (sin unidad de disco), 128K RAM, 128K VRAM, monitor fósforo verde, cassette y joystick SANYO. Todo por 55.000 ptas. Eduardo Gómez. Tel. (955) 25 71 39.

Vendo cartuchos originales KONAMI a 4.500 pts.sin estrenar. Tel. (93) 759 58 54. Llamar de 15.30 a 16.30. Sólo gente de Barcelona y el Maresme. Xavier Moreno Tapias. C/. San Roque, 40, 1B. 08340 Vilasar de Mar (Barcelona).

Cambio ideas, trucos, experiencias, programas y todo lo referente al ATARI 520 ST con usuarios de este ordenador. Angel M. Herrerías Jiménez. C/. Académico Meléndez, 8. 1B. 14014 Córdoba. Tel. (957) 25 15 73.

Vendo ordenador DYNADATA DPC-200, cassette, cables de conexión, cuatro cartuchos (TENNIS, KNIGHT MARE, PENGUIN ADVENTURE, F1 SPIRIT). Todo ello por 50.000 pts. Regalo un joystick. J. Ignacio Barquín. C/. Bajada de Polio, bloque 3, 2.º 3.ª izq. Tel. 22 06 10. (Santander).

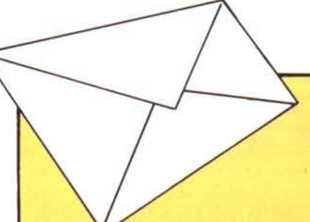
Vendo ordenador Spectravideo 738, con unidad de disco incorporada, con cassette SONY y algunas cosillas más. Todo por 65.000 pts. María del Pilar Moreno Martínez. C/. Valencia, 14, 2C. Vigo (Pontevedra). Tel. 47 24 32.

Cambio una cónsola marca HOME VIDEO GAMES con 2 joystick y 2 cartuchos de juegos que contienen en total unos 16 juegos por un lápiz óptico, una tableta gráfica o una bola gráfica, uno de los tres, para MSX. Videojuegos casi sin uso, en perfecto estado. Dirigirse a Justo A. Rodríguez Bonilla. B. Cuesta Piedra. C/. Las Cañadas, 35. Santa Cruz de Tenerife. Tel. (922) 64 29 74.

Vendo por no usar, ordenador MSX 80K RAM y 32K ROM, Data Recorder, 2 joysticks, 21 revistas del sistema, 3 cartuchos, y una cinta limpiadora. Todo por 85.000 pts. negociables. Interesados escribir a: C/. San Fernando 4 A, 9º der. 39010 Santander. Tel. (942) 23 07 57.

Vendo por cambio de sistema un Sony HB-10P con 1 año de uso, además de 50 revistas, grabadora y Konix Speeding. Todo por 45.000 ptas. negociables. Tel. (93) 249 39 54 o mandar carta a Daniel García Peris. Av. San Ramón Nonato 19, ático. 08028 Barcelona.

Vendo MSX2 Mitsubishi ML-G1 272K en perfecto estado (9 meses), por 30.000 pts. Tel. (947) 31 14 74. C/. Aberasturi Comuneros Castilla 6, 7D. 09200 Miranda de Ebro (Burgos).



ATENCION

Recordamos a todos aquellos lectores algo despistadillos, que tenemos a vuestra disposición una sección con la que podéis comprar, vender, cambiar o simplemente curiosear.
Así que ya lo sabéis, aquellos que queráis efectuar cualquier tipo de venta, compra o trueque, debéis escribir a:

No lo dudes, escríbenos hoy mismo.

MERCAMICROS Calle ARIBAU 185, 1.º BARCELONA 08021











"SOLO TU, DAN, PUEDES SALVAR LA TIERRA". LO QUE EMPEZO SIENDO UNA MISION SENCILLA, SE HA COMPLICADO. LOS MEKON HAN PERFECCIONADO SU ARMAMENTO Y AHORA PARECEN INDESTRUCTIBLES. EL DESTRUIR SU NAVE NODRIZA SE HA CONVERTIDO EN UN ASUNTO CONTRA RELOJ. NO HAY TIEMPO QUE PERDER SUMERGETE EN EL MUNDO DE AVENTURAS Y EMOCIONES DE DAN DARE. CON ESTA ESTUPENDA OFERTA TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE VIVIR CON TU PERSONAJE FAVORITO TODAS SUS AVENTURAS. Y EN UN SOLO PACK.

SPECTRUM. AMSTRAD. COMMODORE. 875 Pts. AMSTRAD DISCO. 1.750 Pts

¡ROMPIENDO!



Barbarian



¿LO HAS PENSADO BIEN? ¿ESTAS SEGURO DE QUERER LA CORONA DEL REINO? EL PRECIO QUE PAGUES POR ELLA PUEDE SER MUY ALTO. SI FALLAS VIVIRAS EN PERPETUO TERROR EL RESTO DE TUS DIAS. TIENES TODAS LAS ARMAS EN TU MANO. PERO ¿TENDRAS VALOR PARA UTILIZARLAS? EXPLORA CON BARBARIAN EL HOSTIL MUNDO MEDIEVAL CON EL SISTEMA DE MOVIMIENTO DIRECCIONAL DE ICONOS QUE DOTA AL JUEGO DE GRAN ADICTIVIDAD. BARBARIAN ES UNA ENCONADA LUCHA ENTRE EL SER HUMANO Y EL ANCESTRAL DRAGON.





SPECTRUM. COMMODORE. 875 Pts. AMSTRAD DISCO. 1.750 Pts



LOS VAMPIROS SON SERES QUE NO SE CORTAN NI UN PELIN CUANDO TIENEN HAMBRE. NO ATIENDEN NI A MODALES NI A MANERAS. A VECES, NI AL AJO. POR ESO, ¡VIGILA LA NOCHE, VIGILA TUS ARTERIAS! ¡ELLOS ESTAN AHI!



SPECTRUM. COMMODORE. 875 Pts. ATARI ST. AMIGA. 2.500 Pts

DRO SOFT

C/ FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11